



# aktueller software markt

Sonderausgabe Nr.19 1993

öS 80

Sfr 9,80

hfl 12,90

lfr 9400

DM 9,80

über  
**130**  
Seiten

## SPECIAL



### SPIELE- LÖSUNGEN

## ALONE IN THE DARK

## WAXWORKS

## GOBLIINS 2

## WIZARDRY 7

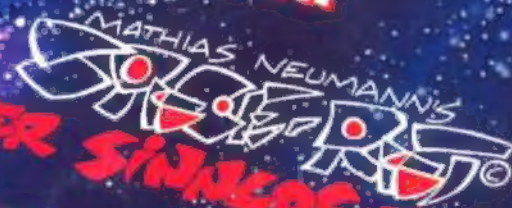
## INCA

# ULTIMA UNDERWORLD 2

## SIGHTSEEING MIT DEM AVATAR

## ★ DUNGEON EINS GELOST ★

Mit:



### DIABOLOGIC-ADVENTURE

### PLUS:

• TEIL 2: CURSE OF ENCHANTIA

• LURE OF THE TEMPTRESS

• SPELLCASTING 301

• AMAZON ...

Copyright © 1993 by Neumann Neumann Verlag, München

1993

CONCRETE  
DHP  
MARSHAL LAW  
NEXT MEN  
CHEVAL NOIR  
THE MASK  
STAR WARS  
INDIANA JONES  
THE THING  
TERMINATOR  
JAMES BOND  
HARDBOILED  
JOHN BOLTON  
BRIAN BOLLAND  
JOHN BYRNE  
GEOF DARROW  
PAUL CHADWICK  
JOHN HIGGINS  
CAM KENNEDY  
DOUG MOENCH  
MATT WAGNER  
DAVE GIBBONS  
EDDIE CAMPBELL  
DAN BARRY  
FRANK MILLER



INTERNATIONAL

# THERE IS A NEW HORSE IN TOWN

PAUL GULACY  
KELLEY JONES  
PAT MILLS  
KEVIN O'NEILL  
CHARLES VESS  
MOEBIUS



BACK THE WINNER! GO DARK HORSE!

## Fauxpas!

Soweit, so gut! Es gibt sie also doch, die kleinen Momente, in welchen die Endlichkeit journalistischen Schaffens augenscheinlich wird. Selten genug, versetzen solche Gelegenheiten dann recherchebeflissene Reporter in die Rolle des imaginären Grenzgängers, dem an den Mauern von Moabit dann doch das Szenefoto eines ständig sterbenden Erich verwehrt wird. Aufmacher werden gekippt und Titelbilder fliegen in den Kreativsarg – Fichtenholz, furniert.

Auch wir forderten jüngst das Phänomen eines situativen Grenzanges herbei, indem wir uns in den Staaten auf die Spurensuche nach CyberSpace, Virtual Reality und Multimedia begaben. Abgedreht und abgehoben sollte der Sonderteil für diese Ausgabe werden, und ebenso gestaltete sich auch unsere Erwartungshaltung. Daß wir an 'informationspolitische' Grenzen weit weniger gegenständlichen Naturells stoßen würden, war uns bis dato kaum bewußt.

Den Fauxpas gerade verdaut wissen wir heute, daß VR im Elo-Entertainment höchstens im postmodernen Spielhallen-Equipment Anwendung findet, daß wir uns in Sachen CyberSpace zunächst Empires gleichnamiges Adventure (*vgl. auch ASM 4/93*) und auch Cyberdreams Kreation 'CyberRace' gönnen sollten, bevor wir uns auf die Suche nach gegenständlicher Umsetzung dergleichen oder gar nach greifbarer Multimedia-Anwendung begeben. Schöngemalte Definitionen suchen adäquate Einsatzbereiche!  
Interactive Research Error!

Kehren wir also zurück auf den Boden des Faßbaren, strotzt diese Sondernummer einmal mehr vor Highlights und Knallern, souverän gelöst und mit viel Liebe zum Detail aufbereitet. Schon wieder mit dabei: Der in den Dungeons lebt – Lord British und sein Ultima, diesmal Underworld, Part zwei, Dungeon eins. Wir wär'n nicht, wer wir sind, hätten wir nicht eine klitzekleine Entschädigung für den verlustig gegangenen Sonderteil parat: Der 'Sinnlos-Kult' in der Heftmitte und auf den Seiten 94ff.

ist spaßiger CyberPunk mit Ziggy,  
Virtual-Uli und CyberMats.  
Wir bitten, das Spielfeld auf eine  
Pappe zu kleben,  
loszulegen und – wenn's geht –  
das Ganze möglichst ohne  
Fauxpas zu genießen.  
Alsdann...

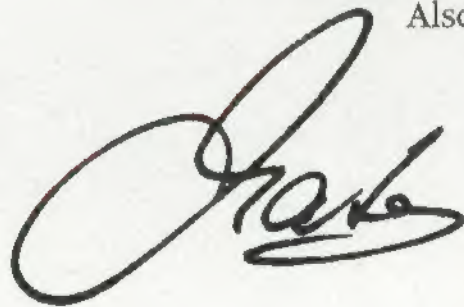




Illustration: Whale's Voyage,  
Neo-Software Design, Österreich

## RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
USER-REPORT	15
TIPS & TRICKS	25
COMIC	47
ASM-BAZAR	79
GENERALKARTE/ INSERENTENVERZEICHNIS	129

# INHALT

## KOPFNÜSSE/KARTEN

<b>INCA</b>	
EL DORADO...	6
<b>ALONE IN THE DARK</b>	
EDWARD AUF ZOMBIESAFARI	16
<b>GOBLIINS 2</b>	
DAS DÄMLICHE DUO	28
<b>SPELLCASTING 301</b>	
FRÜHLINGSGEFÜHLE	36
<b>CURSE OF ENCHANTIA, PART 2</b>	
IM TIEFEN TAL DER BÖSEN HEXE	52
<b>AMAZON</b>	58
<b>WAXWORKS</b>	
DIE ERBEN DES FLUCHES	70
<b>WIZARDRY 7</b>	
KREUZZUG INS ABENTEUER	82
Fortsetzung auf Seite...	115
<b>LURE OF THE TEMPTRESS</b>	
TROUBLE IN TURNVALE	99
<b>ULTIMA UNDERWORLD 2</b>	
DRUNTER UND DRÜBER	108

## DIABOLOGIC<sup>®</sup> - ADVENTURE

<b>SPIELFELD</b>	65
<b>SPIELANLEITUNG</b>	94

## DIE WINNER AUS ASM-SPECIAL 18

Wir haben all den Lesern, die sich erst sehr spät an ASM-SPECIAL 18 herangewagt haben, ebenfalls die Chance eingeräumt, etwas von unseren Wettbewerben zu haben. Da unser Special stets ein viertel Jahr im Handel erhältlich ist, haben wir den Einsendeschluß dementsprechend verlängert. Bis zum 21. Februar durfte der Poststempel erfolgen, das ist lang genug, jedoch zu spät für eine Bekanntmachung der Gewinner an dieser Stelle. Wir holen das in der ASM 5/93 selbst verständlich nach. Wer die versäumt, bekommt übrigens dennoch seinen Gewinn nach Hause geschickt. Alles klar?

red.

## IMPRESSUM

### HERAUSGEBER

Christian Widuch

### CHEFREDAKTEUR

Matthias Siegk (mats, verantw.)

### STELLV. CHEFREDAKTEUR

Ulrich Mühl (ulii)

### REDAKTION

Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man),  
Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus),  
Martin Klugkist (mkf), Heiner Stiller (hs),  
Klaus Trafford (kate)

### Cover

Neo Software Design, Österreich

### LAYOUT

Annette Braun (Ltg.)

### COMIC

Stefan Bayer, Mathias Neumann

### FREIE MITARBEITER

Wolfgang Fröde, Hans-Joachim Hof,  
Jens K. Kiel, Ralf Kleinfeld, U. Kraus,  
Alexander v. Krempelhuber, Mathias Neumann,  
Sören Schneider, Chr. Wilhelm

### FOTOS

Bildagentur Mauritius (1), PICTOR International (1)

### ANZEIGENLEITUNG

Anja Seiler  
Tel. (0 56 51) 929 916

### ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG

Sibylle Schwanz  
Tel. (0 56 51) 929 916  
Gerlinde Rachow  
Tel. (0 56 51) 929 915  
Fax (0 56 51) 929 944

### REPRÄSENTANT IM AUSLAND

GB: Huson European Media, Gerald Rhoades Brown,  
10/11 The Green Business Centre, The Causeway,  
Staines, Middlesex, TW 18 3AL,  
Phone: GB (0) 784-46 99 00, Fax: GB (0) 784-46 99 96

### PRODUKTION

Keitz + Fischer druck GmbH, 3440 Eschwege  
DMV-Verlag, 3440 Eschwege

### REPRODUKTION

Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

### DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co. KG, 3500 Kassel

### VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,  
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),  
Österreich, Schweiz, Italien

### ABONNEMENT

Jahresabonnementpreis (4 Ausgaben) Inland  
DM 35,-, Ausland DM 42,-  
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.  
Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum,  
wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf  
schriftlich gekündigt wurde.

### ABONNEMENT-VERWALTUNG

Tanja Mosebach  
Tel. (0 56 51) 929 904

### BANKVERBINDUNG

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG  
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.  
BLZ 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.  
Wir bitten unsere ausländischen Kunden,  
nur mit Eurocheck zu zahlen.

### SONDERDRUCK-DIENST

Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe  
sind auch in Form von Sonderdrucken erhältlich.  
Anfragen an: Anja Seiler  
Tel. (0 56 51) 929 916, Fax: (0 56 51) 929 944

### VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870,  
3440 Eschwege

Telefon (0 56 51) 929 901  
Telefax (Verwaltung) (0 56 51) 929 940  
Telefax (Redaktion) (0 56 51) 929 941  
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929 0001

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos kann keine Haftung übernommen werden.

# GOLD UND HIEBE



**El Dorado**

**wandelt auf**

**den Spuren**

**der Incas**

Spätestens seit Erich von Däniken - der mit den Theorien über Außerirdische - gibt es eine Menge Gesprächsstoff über die Inka-Kultur. Nun darf also auf Erichs Spuren gewandelt werden. El Dorado wurde ausgesandt, die Feinde dieser Kultur zu besiegen und Wiederbelebungsversuche bei den Inkas zu machen. Aber das ist so knifflig, daß er Deine Hilfe benötigt.



▲ *Das Wasser des Lebens*



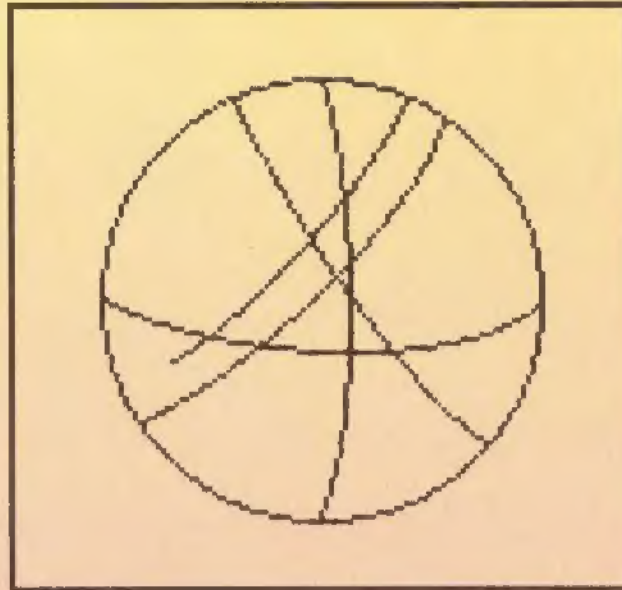
▲ *Farbenpuzzelei*

**D**as Abenteuer beginnt nach einem schön animierten Intro, bei der Du in die Person des El Dorado versetzt wirst. Deine Aufgabe ist es, die drei Mächte der Inkas in Form von drei Diamanten wiederzufinden, damit das Reich der Inkas wieder auferstehen kann.

## 1. Diamant: Star Wars für Historiker

Nach dem Verlassen Deiner Basis mußt Du versuchen, zum nächstgelegenen Planeten zu gelangen. Der unterwegs auftretende Meteoritenschwarm sollte kein großes Problem darstellen. Auf dem Planeten angekommen, folgt eine Kampfszene im Stile von 'Star Wars'. Wie bei dem Angriff auf den Todesstern mußt Du als erster das Ende der Schlucht erreichen. Um von hinten angreifende Gegner ins Visier zu bekommen, drosselst Du kurzzeitig die Geschwindigkeit. ▶

Nach dem Erreichen des Schluchtendes gelangst Du zu dem Eingang eines Labyrinthes (siehe Karte 1). Dort drückst Du den linken und rechten Eckstein der Tür. Daraufhin erscheinen das Geoglyphloch und die Goldsonne. Du klickst auf das Geoglyphloch bis ein Symbol - wie in Bild 1 - erscheint (vgl. Rillen des Geoglyphloches). Du drückst einmal auf die Goldsonne und setzt den erhaltenen Stein ins Geoglyphloch ein. Danach öffnest Du die versenkte Steuertafel, auf der



▲ Bild 1

erhaltenen Bambusstücke, inklusive Goldstück, aufzunehmen. Nachdem Du Dich aus Deinem 'Gefängnis' befreit hast, gehst Du zur gegenüberliegenden Wand und drückst diese. Die Bambusstücke legst Du in die Kerben der erschienenen Balken. Einmal auf den Goldstern drücken und den Tumi auf der so entstandenen Schale benutzen. Jetzt nimmst Du den Goldmais. Nachdem Du festgestellt hast, daß das Goldstück wunderbar in die Einbuchtung in der Wand paßt, gelangst Du in den nächsten Raum, den Du schnurstracks durchquerst.



**gelingen - dann wirst Du ganz alleine darüber verfügen! Ich kann dann**

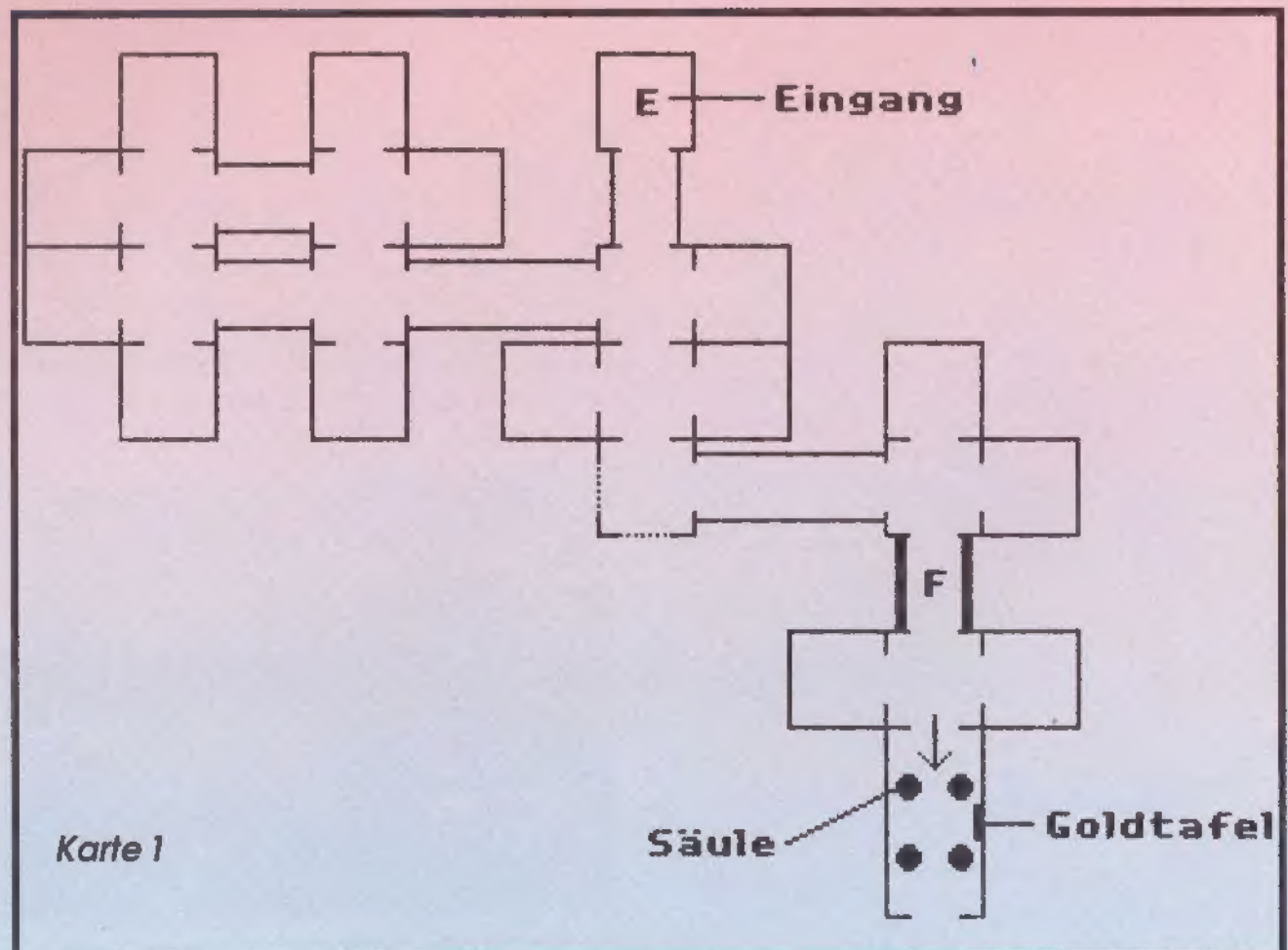
▲ **Lektion Eins:**  
**Inkas reden gerne viel**

Du den rechten Knopf zweimal drückst. Anschließend wird der linke Knopf gedrückt. Du entnimmst aus dem Reaktorgehäuse die 3 Edelsteine und setzt diese in die Schmelzmulde ein (rot - grün - blau). Das erscheinende geweihte Tumi ist mitzunehmen.

Daraufhin öffnest Du die Tür und betrittst das Labyrinth. Jetzt kannst Du Dich erstmal bis zum 'F' auf der Karte 1 durchkämpfen. Sobald Du den Raum betrittst, gerätst Du in eine Falle. Mit dem Tumi sind die Knoten Deines 'Gefängnisses' durchzuschneiden, das Bambusrohr aufzuspalten und die so

Du befindest Dich jetzt im Raum, der auf der Karte 1 mit dem Pfeil gekennzeichnet ist. Hier öffnest Du die Goldtafel und entnimmst den Goldstern. Um die Goldtafel wieder zu schließen, drückst Du die Goldspur. Jetzt begib Dich zu der auf der Karte bezeichneten Säule. Diese öffnest Du mit Hilfe des Goldsteines. Das erscheinende Quipu ist zu entnehmen. Um einen Steinern zu erhalten, mußt Du auf den Haken drücken, worauf sich eine Platte umdreht. Jetzt wendest Du dich wieder der Goldtafel zu. Der Steinern ist in die Sternenspur einzusetzen.

Danach setzt Du den Goldmais in die Goldkugel ein. Der nun einzugebende Code ist in Bild 2 zu sehen. Sollte der

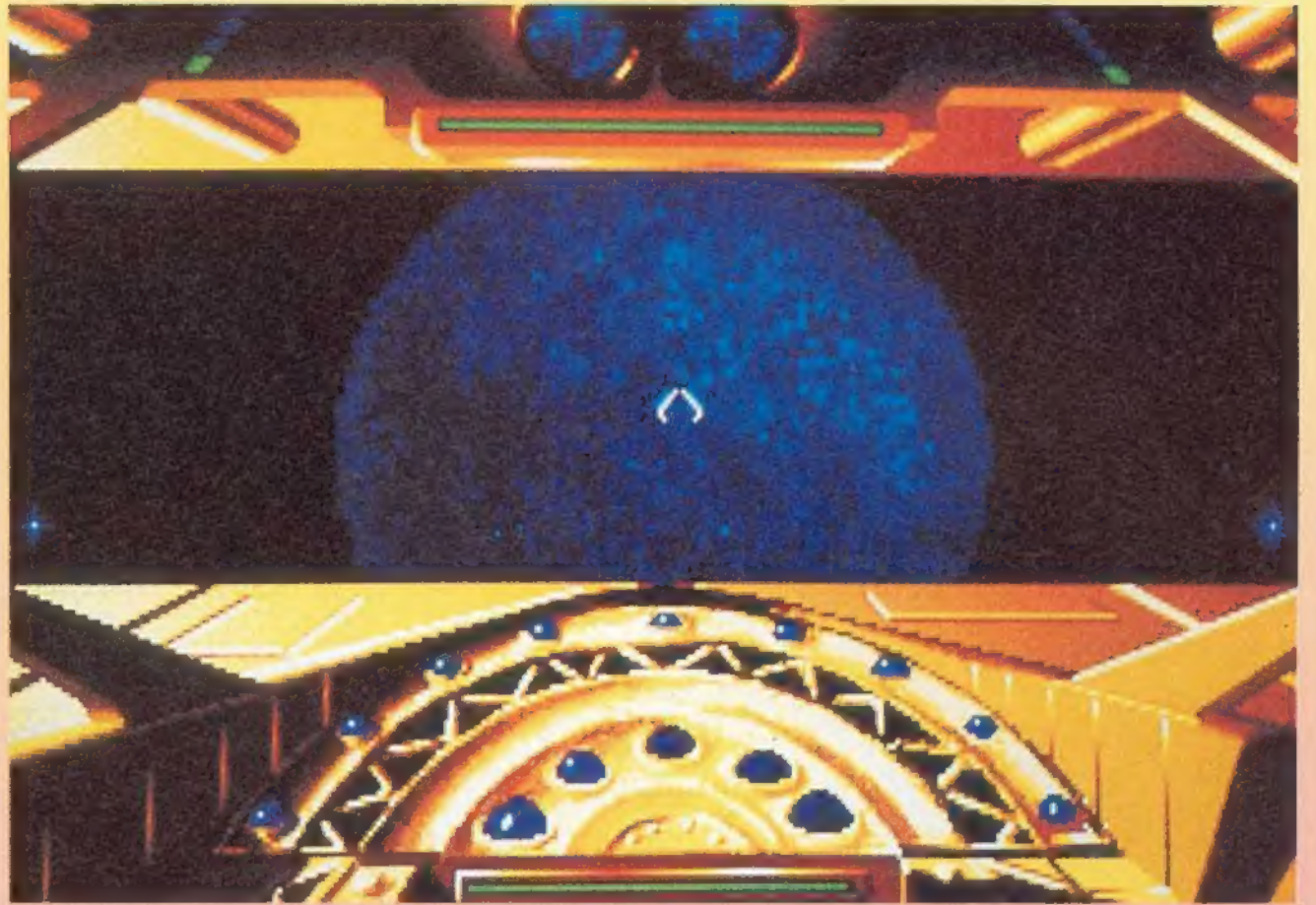




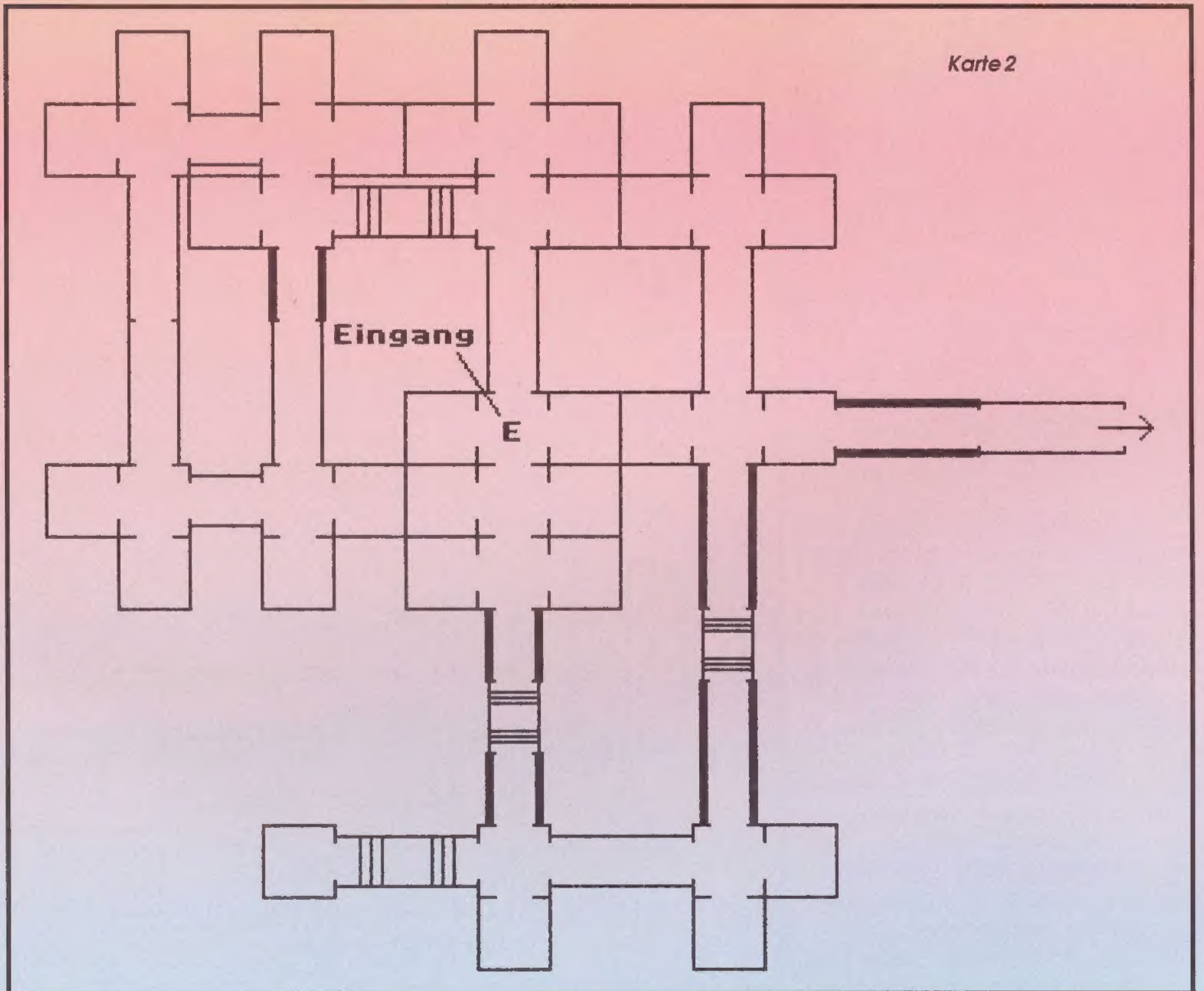


▲ Bild 2

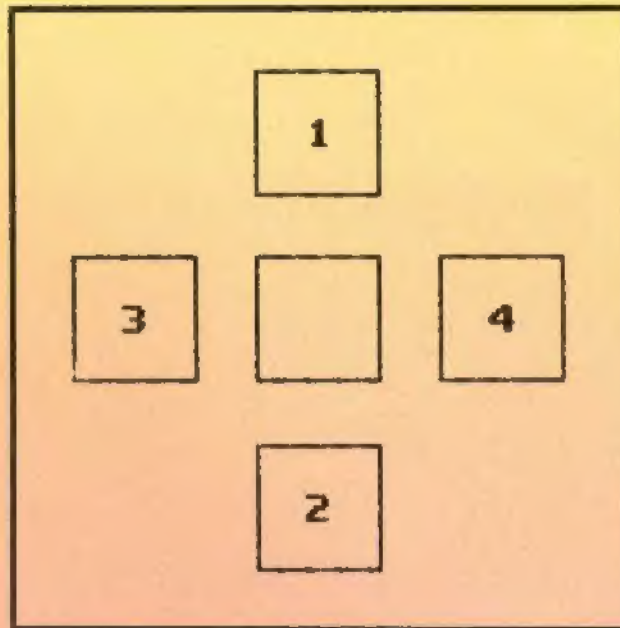
Code bei Dir nicht stimmen, so versuche es mit Kombinationen aus den Knoten des Quipu. Bei der nächsten Prüfung mußt Du durch Erschaffung von Mann und Frau das Geschlecht der Inka zu neuem Leben erwecken. Durch Betätigen der Bodenplatte beginnst Du diese Prozedur. Du mischst je eine rote Kugel der linken und rechten



▲ Da lacht das Herz des Ballerfreundes



Figur und je eine blaue Kugel der linken Figur mit einer roten Kugel der rechten Figur. Da die linke Figur selten eine blaue Kugel produziert, nimmt diese Aufgabe eine gewisse Zeit in Anspruch! Sollte es dann geglückt sein, kippst Du die Flüssigkeit aus dem darüber schwebenden Gefäß zu den beiden Kugeln. Damit hast Du die erste Prüfung bestanden und erhältst den grünen Diamanten. Diesen bringst Du nach überstandenerm Raumkampf zur Basis zurück.



kett ist ein Knallfrosch zu basteln. Diesen legst Du vor das Faß. Um später nicht das ganze Schiff in die Luft zu jagen, empfiehlt es sich das Faß wieder mit dem Korke zu verschließen.

Jetzt ziehst Du zweimal an der Kette und stellst den Pokal unter den Lichtstrahl. Nach erfolgreicher Befreiung befindest Du Dich im ersten von/zwei Räumen wieder. Dort öffnest Du das Faß und entnimmst Goldklumpen und Schlüssel. Das Faß verschließt Du wieder. Im Raum 2 öffnest Du das nächste



▲ Bild 3



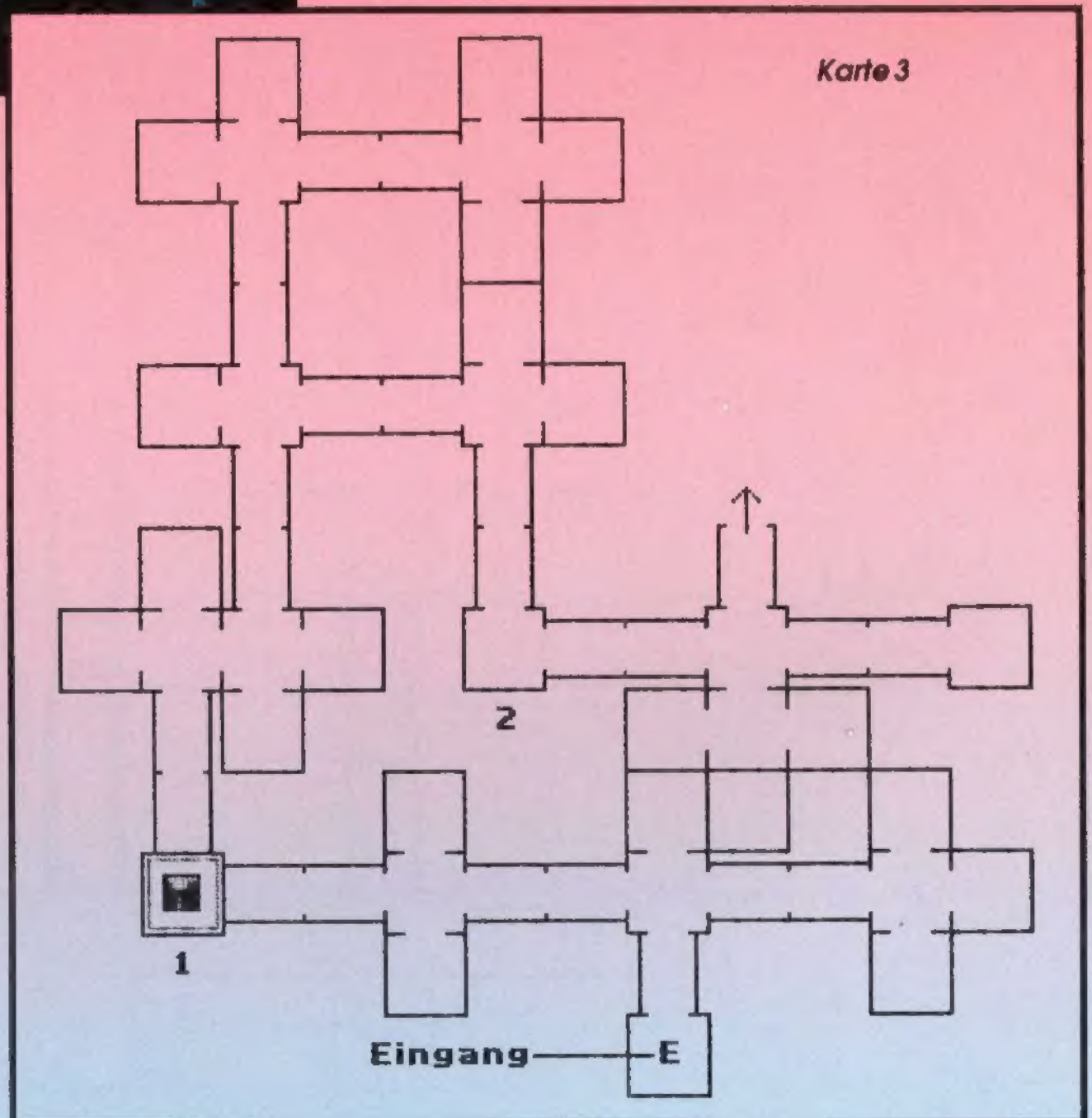
◀ Wo sind die drei Mächte der Inkas?

▲ Nurnicht seekrank werden!

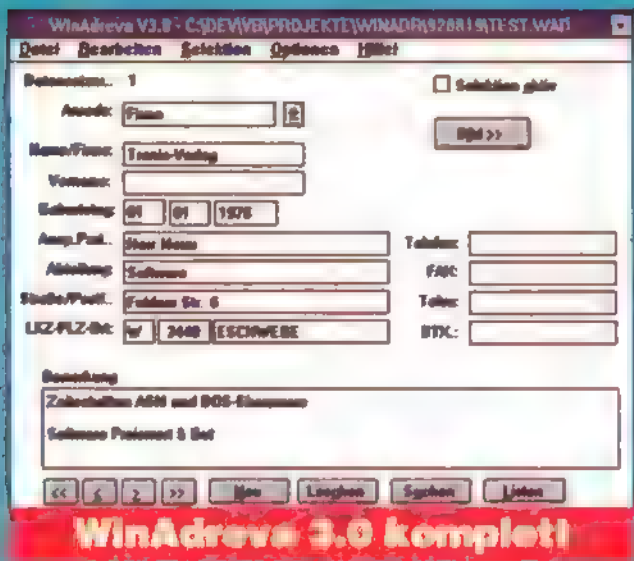
## 2. Diamant: Bombenbau leichtgemacht

Nach einem kleinen Gefecht gelangst Du auf das Schiff von Aguirre. Dieser stellt sich Dir in den Weg. Du kannst ihn nicht töten, sondern nur seine Schüsse abwehren. Es hat sich bewährt, dabei auf die Hände von Aguirre zu zielen. Nebenbei mußt Du versuchen, ins Schiffinnere zu gelangen.

Dort wirst Du von Aguirre eingesperrt. Jetzt hast Du viel Zeit, um ein Etikett vom Faß zu lösen und das Faß zu öffnen. Durch einen gezielten Wurf mit dem Korke ist die Ratte zu vertreiben. Bei ihrer Flucht rollt sie Dir einen Pokal vor die Füße. Aus Pulver und Eti-



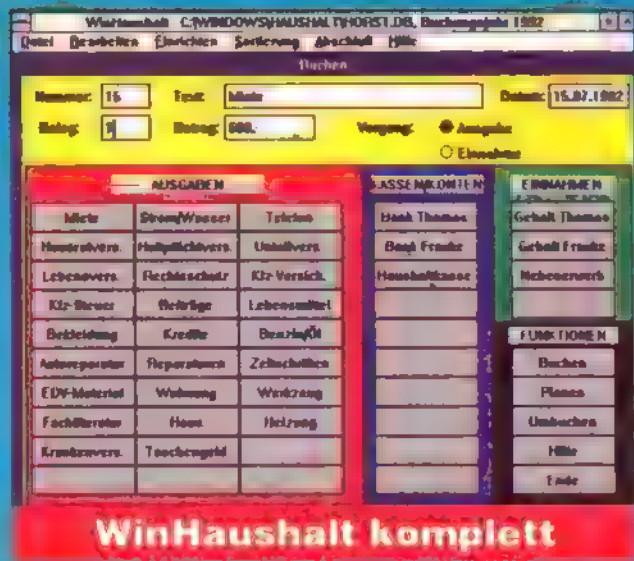
# Mehr Erfolg mit Windows-Software



**WinAdreva 3.0 komplett**

**Komfortabel Adressen verwalten**  
Gezielte Adressensuche wird mit WinAdreva 3.0 komplett zum Kinderspiel. Ab sofort können Sie jedes gewünschte Adressenmaterial schnell und sicher finden

- Datenimport und -export / dBase\*-Import
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste)
- automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung
- pro Datensatz kann eine Grafik (BMP) eingebunden werden
- Filterfunktion zur Auswahl von Adressen mit übereinstimmenden Merkmalen, die Sie festlegen (Auslieferung auf 5 1/4" - Disketten im HD-Format)



**WinHaushalt komplett**

**Schluß mit hohen Haushaltskosten**  
Dieses aktuelle Programm hilft Ihnen, Zeit, Kosten und Arbeit zu sparen. Jetzt haben Sie eine private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht.

- Stammdatensverwaltung
- Sortieren nach Nummern, Texten, Daten
- automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- Tabellenfunktion
- Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker
- hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich
- Jahresabschluß zu jeder Zeit

Unentbehrlich für jeden Windows-Anwender!

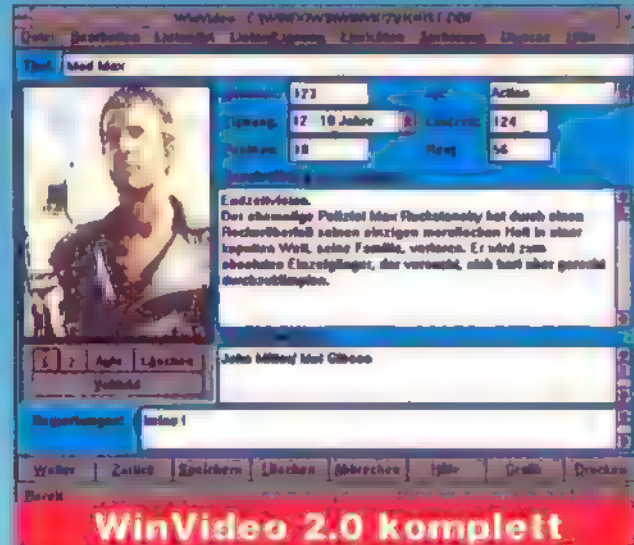
Jetzt nur



**WinPhila komplett**

**Die praxiserprobte Briefmarkenverwaltung**  
Die umfangreichen Erfahrungen eines passionierten Briefmarkensammlers stecken in diesem Programm, das Sie überzeugen wird

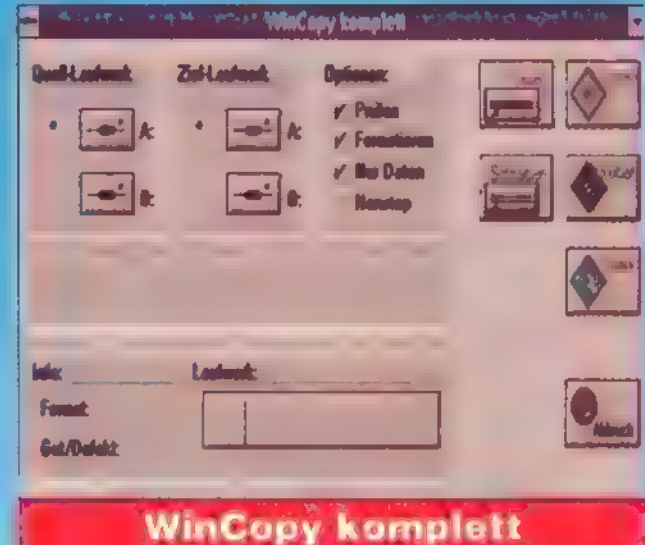
- Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.)
- Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.)
- Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten)
- automatischer Listenvergleich
- Bestandsermittlung (Report)



**WinVideo 2.0 komplett**

**Professionell Videos verwalten**  
Die perfekte Art, Videos zu verwalten bietet Ihnen Win Video 2.0 komplett, ob Sie privater Sammler oder professioneller Händler sind

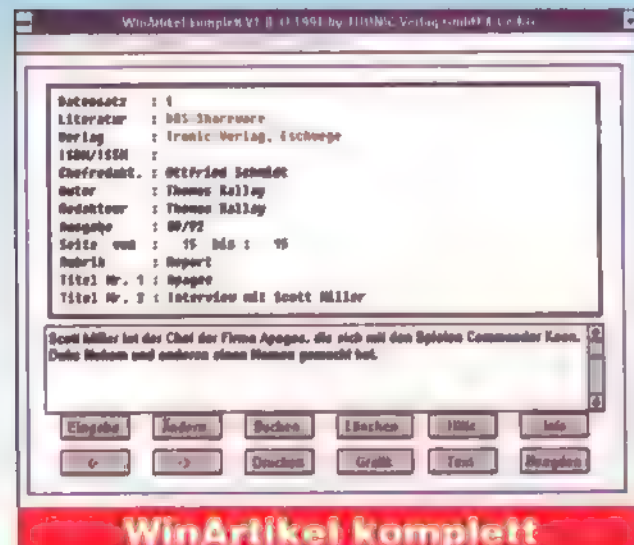
- Erfassung nach Kategorien (Filmtitel, Altersklasse können frei vergeben werden)
- Verwaltung durch Datensätze (Filme)
- Listendruck
- Grafikenbindung möglich
- drei Memo-Felder für Handlung, Regie/Darsteller, Bemerkungen
- bis zu 99 Grafiken pro Datensatz (auch als Diashow)



**WinCopy komplett**

**Disketten kopieren leicht gemacht**  
Mit diesem Programm kopieren und formatieren Sie Ihre Disketten schnell und einfach. Bequemer geht's nicht

- freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert
- flexible Handhabung der Formate
- Ablegen von Disketteninhalten als Image-Dateien auf der Festplatte
- Multitaskingfähigkeit - während des Kopierens können Sie mit anderen Programmen arbeiten
- Nonstop-Kopieren
- frei wählbarer Bootsektortext



**WinArtikel komplett**

**Praxisgerecht Artikel verwalten**  
Eine Literaturverwaltung für Bücher und Zeitschriften, die Ihnen einfach per Tastendruck anzeigt, wo was steht. Übersichtlich im Aufbau, überzeugend durch Grafikeinbindung

- Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., bei Zeitschriften: ISSN-Nr., Redakteur, Rubrik u.v.m.)
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion
- Datenerfassung, -suche, -änderung
- Vor- und Zurückblättern in der Datenbank

Für ganz Eilige: ☎ 0 56 51 / 92 99 02 (24-Std.-Service)

Bitte ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und noch heute abschicken!

**Ja,** hiermit bestelle ich

- Win Adreva 3.0 komplett
- Win Video 3.0 komplett
- Win Copy komplett
- Win Phila 3.0 komplett
- Win Artikel komplett
- Win Haushalt komplett

zum Preis von je DM 49,-

3 1/2"     5 1/4"  
(Bitte gewünschtes Diskettenformat ankreuzen)

Meine Anschrift

Name \_\_\_\_\_

Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Unterschreiben Sie mir bitte Ihre Bestellung. Bei Minderjährigengest die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters erforderlich. Ohne Ihre Unterschrift kann die Bestellung nicht bearbeitet werden.

\_\_\_\_\_ X \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_      Unterschrift \_\_\_\_\_

Faß und entnimmst Axt und Leinentasche. Zurück in Raum 1 schlägst Du mit der Axt den Deckel des neben der Goldkette stehenden Faßes ein.

Diesen nimm! Die Leinentasche stellst Du neben das Faß. Mit Hilfe des Pokals schaufelst Du Pulver aus dem Faß in die Tasche, bis sie voll ist.

Dann zurück in Raum 2 und die Tasche auf das lose Brett im Wandschrank gestellt. Es kommt ein Kanonenfutter zum

Vorschein, mit welchem Du in Raum 1 das Faß umstößt

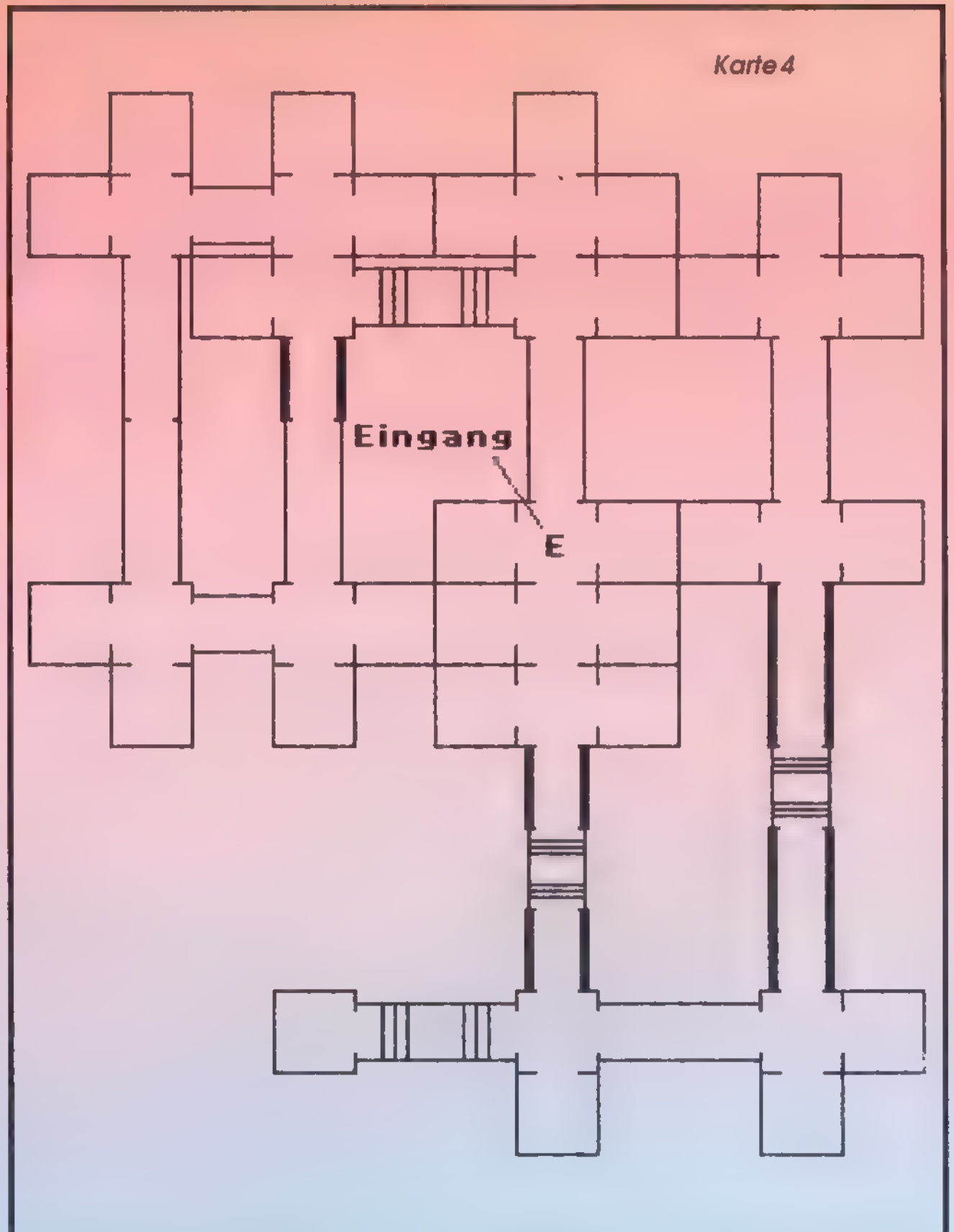


(siehe Hebelgesetz).

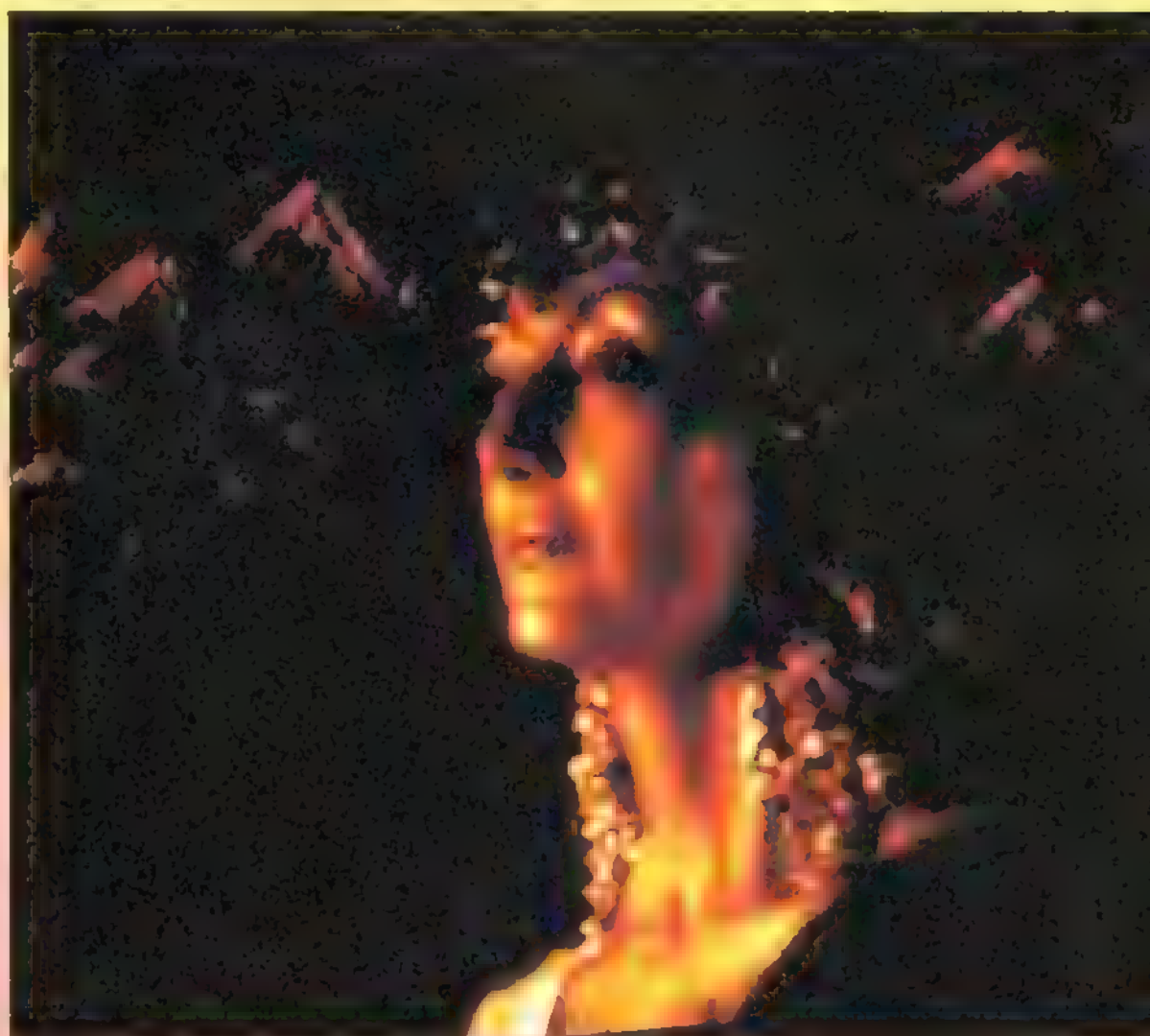
Unter dem Faß befindet sich eine Falltür, die Du öffnest und durchschreitest. Ab jetzt gilt Karte 2. Nachdem Du Dich bis zum Pfeil durchgearbeitet hast, stehst Du vor einer verschlossenen Tür. An dieser benutzt Du abwechselnd die Türringe, bis zwei Hände erscheinen. Der rechten Hand entnimmst Du das Kreuzifix und gibst ihr dafür die Edelsteine. Mit der linken



▲ Nicht gerade Durchschnittskost, die Rätsel...



Hand tauschst Du den Kerzenleuchter gegen das Goldstück. Daraufhin öffnet sich die Tür. Hinter der Tür triffst Du auf von Aguirre geschaffene Trugbilder. Um sie zu überwinden, sind folgende Schritte notwendig: (1) Kerzenleuchter auf Stele stellen. (2) Kruzifix auf Weihwasserbecken stellen. (3) Weihrauchgefäß entnehmen und auf Stele stellen. (4) Pokal mit Weihwasser füllen. (5) Mit einer Kerze des Kerzenleuchters das Weihrauchgefäß entzünden. Es erscheint St. Peter! (6) Ihm übergibst Du den Pokal. Nun ist Eile geboten. Bevor er Dich taufen kann, ist mit dem Schlüssel die Türe zu öffnen. Durch die Tür gelangst Du in die Kirche. Bei der folgenden Prüfung ist auf den Steinen des Kreuzes eine absteigende Tonleiter zu spielen. Es ist die Reihenfolge von Bild 3. Die nun folgende Reise durch Raum und Zeit bringt Dich zur Sonnenjungfrau Accla. Sie wird Dir später die Gewalt über die Materie überreichen. Zuvor aber mußt Du den Mond Paracas von den Feinden der Inkas befreien. Den erhaltenen Diamanten bringst Du wiederum zu Deiner Basis zurück, vorausgesetzt Du kannst das Böse auf Deinem Weg dorthin schlagen.



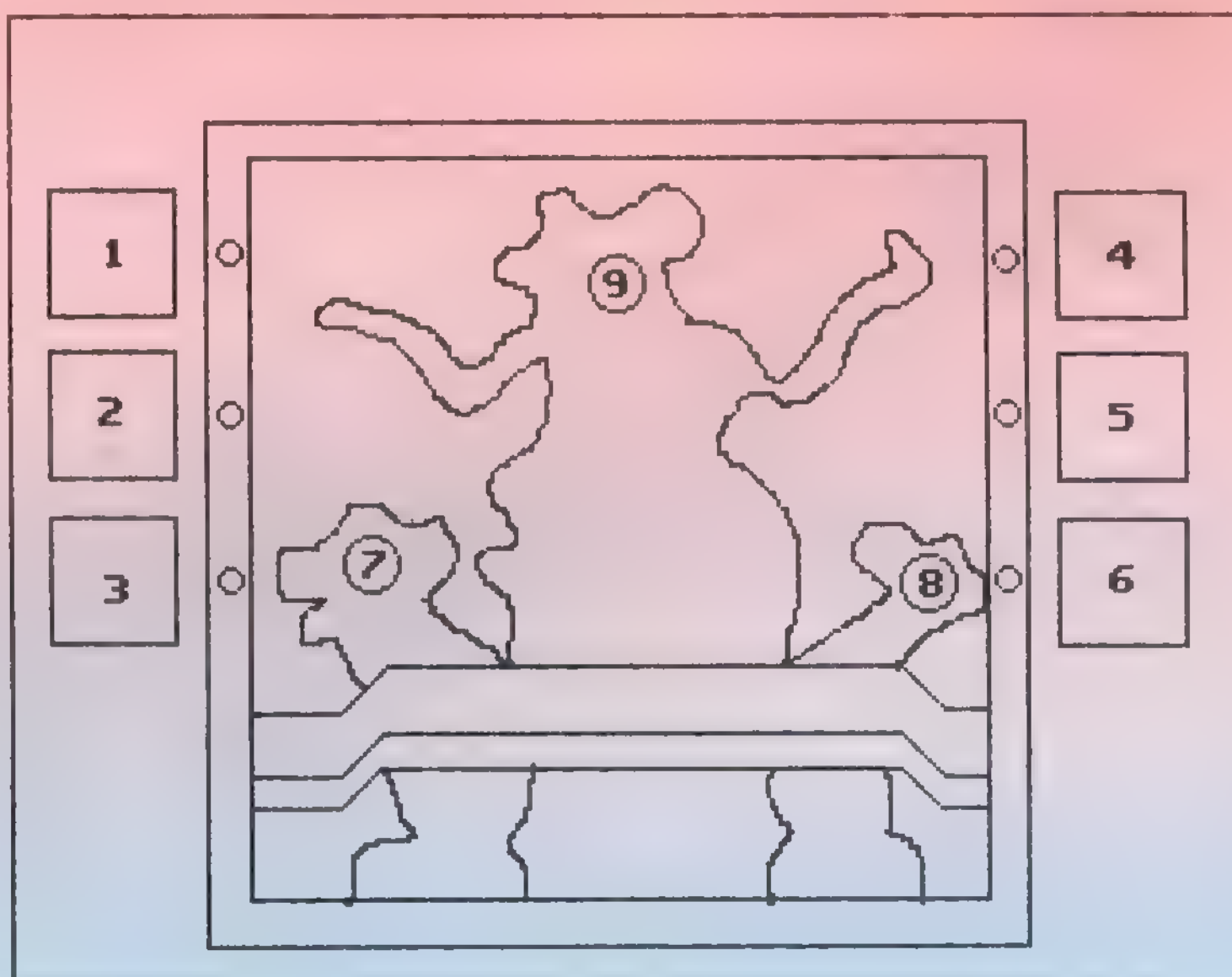
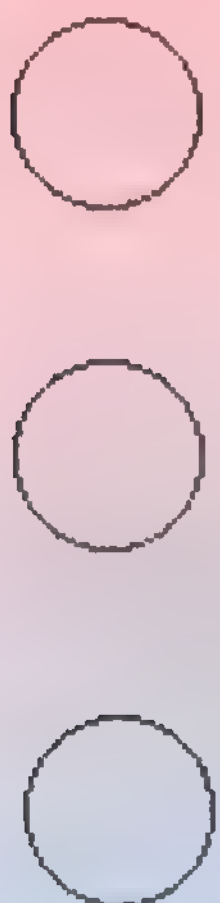
Hilf der  
Priesterin,  
dann hilft  
sie Dir

### 3. Diamant: Schieb den Stein

Nach einem etwas härterem Kampf gelangst Du letztendlich auf einen blauen Planeten. Dort stehst Du vor einem monumentalen Relief. Der Ein-

fachheit halber habe ich seine Elemente mit Nummern bezeichnet (siehe Bild 4). Zuerst betätige die drei Sonnen auf der linken Seite. Die erschienenen geweihten Sphären sind zu nehmen. Jetzt ist mal wieder Ge-

Bild 4 ►



schwindigkeit gefragt! Platte 1 und 6 drücken und die grüne Sphäre in 7 einsetzen. Danach Platten 3 und 4 drücken und die rote Sphäre in 8 einsetzen. Der Rest ist hoffentlich klar.

Danach nimmst Du die Goldscheibe und betätigst mit ihr die drei Sonnen. Willkommen im Labyrinth (siehe Karte 3)! Zuerst arbeitest Du Dich zu Punkt 1 durch. Dort angekommen befindest Du Dich an einem Lavafluß. Du nimmst alle Tumi-Klingen auf und veranstatstest an der Wand ein fröhliches Steinerücken, bis der oberste, mittlere Stein einen Lichtstrahl freigibt. Du legst die Goldsonne auf die Stele und nimmst den herabfallenden blauen Kristall auf. Anstatt der Goldsonne lege nun die Tumi-Klingen auf die Stele.



◀ **Dein Kontertel, ist es nicht goldig?**

In das entstandene Fünfeck setzt Du den blauen Kristall ein. Es folgt ein Memoryspiel mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Die Kristallgruppe in der rechten, oberen Ecke gibt eine Farbfolge vor, zu der auf dem Regenbogenstrahl eine passende Farbfolge gespielt werden muß.

Die Dekodierung ist folgendermaßen: grün → grün, rot → lila, gelb → blau, z.B.: Kristall: blau - lila - rot, Regenbogenstrahl: gelb - rot- lila. Nach überstandenen drei Versuchen begib Dich zum erschienenen Ausgang.

Du kehrst zurück zum Labyrinth und begibst Dich zu Punkt 2. Vor Punkt 2 angekommen, entfernst Du das Bam-

busstück und betrittst den Raum 2. Hier sind die Monde auf der Kreisscheibe so zu überspringen, daß der letzte Mond unten in der Mitte steht (6 Uhr). Danach drückst Du die Erde so lange, bis der Mond verschwindet und setzt die Goldsonne in die Sonne ein.

Daraufhin erscheint der dritte und letzte Diamant. Nun ist nur noch die Sonnenscheibe mitzunehmen, und Du hast auch diesen Raum bewältigt. Jetzt gehst Du zum Ausgang. Im nächsten Raum angekommen, ist folgendes zu tun: (1) Benutze die Zeit (grüner Diamant) mit dem Heiligen Gestirn. (2) Benutze die Materie (blauer Diamant) mit dem Heiligen Gestirn und stecke das Bambusstück in den so geschaffe-

nen Lehm. (3) Benutze die Energie (roter Diamant) mit dem Heiligen Gestirn. (4) Benutze die Zeit so oft mit dem Heiligen Gestirn, bis Winter ist. Dann brich das inzwischen gewachsene Schilfrohr ab und lege die erhaltenen zwei Bambusstücke auf das Wasser. Anschließend sollte man die Goldsonne auf die Bambusstücke legen. (5) Benutze die Zeit, danach die Energie und dann noch einmal die Zeit mit dem Heiligen Gestirn.

Wenn Du auch dieses Problem gelöst hast, wirst Du zum Inka und hast noch eine wichtige Aufgabe zu erfüllen: Die völlige Vernichtung des Bösen.

## Feindentsorgung

Und wieder geht's gegen Aguirre. Du kämpfst Dich also bis ins Schiffsinne durch, wo Du alle Gegner zu eliminieren hast. Hier gilt Karte 4. Das Labyrinth hat keinen Ausgang, sondern nur einen Eingang. Nachdem Du alle Deine Gegner vernichtet hast, ist der 'Chef' dran.

Dieser tritt bei jedem Zimmerwechsel auf und versucht Dich zu vernichten. Wenn Du auch diese letzte Prüfung bestanden hast, erhebt das Volk der Inkas wieder auf und Du hast Deine Mission erfüllt.

□

Sören Schneider



▲ **Nichts für Farbenblinde**

# BAY'S FREIZEIT

MANN, DAS IST SCHON EIN OBERGENIALES LEBEN! DEN GANZEN TAG FAULEN-ZEN UND BEI EINEM KÜHLEN DRINK ABHÄNGEN!

TJA, DANK DER MODERNEN TECHNIK! -ERST GAB'S NUR DIESE COMPUTER-SPIELE, DANN IMMERHIN VIRTUAL REALITY.....

UND -ZACK- IRGENDWANN WAREN DIE KISTEN VOLL INTELLIGENT! HE, HE, HE!

...UND WIR SCHAUEN IHNEN AUCH NOCH BEI DER AR- BEIT ZU! ....HA, HA, HA!



# Edward auf 2





# Zombiesafari



## Allein in der Finsternis

Eine alte Villa ist ja bekanntermaßen ein beliebter Treffpunkt diverser Monstergattungen. Richtig unheimlich wird es aber erst dann, wenn sich ein beliebter Maler und Chööngeist darin erhängt hat. Für jeden Sterblichen natürlich eine Einladung, sofort loszustiefeln und das Weite zu suchen. Nicht so der Abenteurer in Dir, der mutig durch die Tür marschiert und mit den Monstern ein bißchen Schlitten fährt.

**Z**um Spielbeginn befindet man sich auf dem Dachboden des verlassenen Hauses Derceto. Als Privatdetektiv Edward Carnby hat man die Aufgabe, eine geheime Notiz aus dem Klavier zu holen und dem Auftraggeber, der Nichte des verbliebenen Hausbesitzers und Malers Jeremy Hartwood, dieses Dokument auszuhändigen. Als Nichte desselben will man durch eigene Anstrengungen in den Besitz der Aufzeichnungen gelan-

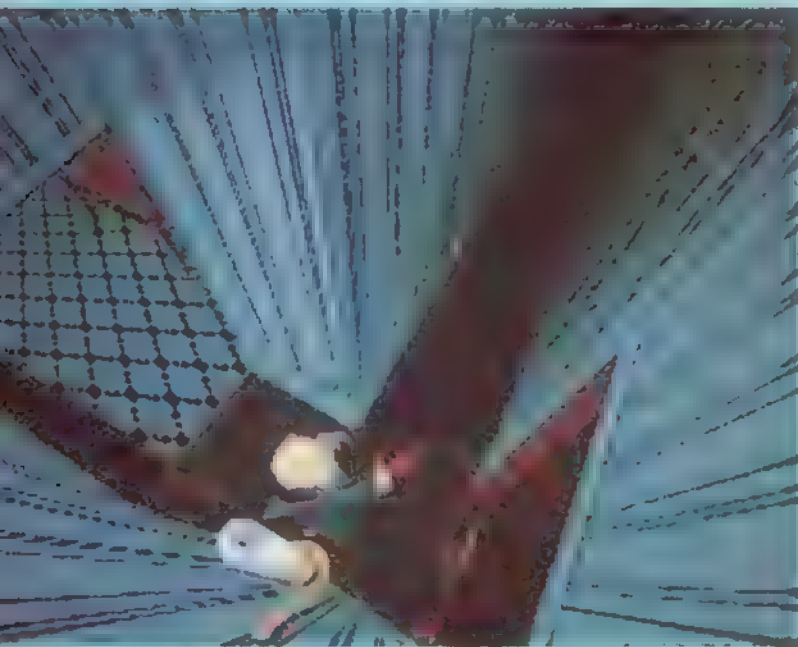
gen. Ob nun Privatdetektiv oder Nichte, der Weg ist der gleiche, nur der Charakter wurde freigestellt und auf den oder die SpielerIn zugeschnitten. Was man nicht weiß: Dieses Haus kann man ohne weiteres nicht mehr verlassen. Doch bevor es auf die Suche nach der Notiz geht, sollte man besser erst einmal den Schrank vor das Fenster schieben und die große Truhe im hinteren Raum über der Öffnung der Falltür plazieren. Nun kann man sich in Ruhe umsehen.

In einem Bücherregal findet man das Buch 'Auszug aus dem Golden Vlies'. Es hat keinen Nutzwert im weiteren Spiel, trotzdem sollte man es lesen, bevor man es auf einer freien Stelle des Bodens deponiert. Auf dem Tisch steht

eine Petroleumlampe, die einem noch des öfteren Licht ins Dunkel bringen wird. Der Brief von Onkel Jeremy befindet sich in einem Geheimfach rechts im Klavier, eine alte Flickendecke mit indianischem Muster liegt im Schrank. In der Truhe finden wir ein besonderes Bonbon: Eine alte Flinte (*für Kenner: eine Pump-Action*) mit der man (*frau*) hervorglänzend Monster zur ewigen Ruhestätte befördern kann. Neben dem Schaukelpferd befindet sich die Tür zum unteren Geschoß.

### Im zweiten Stock

Im Vorratsraum finden wir im Regal einen Kanister mit Öl, das prima als Treibstoff für die Petroleumlampe fungiert. Den Bogen sollte man trotz bes-



serer Bewaffnung mit dem Gewehr mitnehmen, da er an einer bestimmten Stelle praktisch und symbolisch von Nutzen ist. Ansonsten ist hier außer dem Staub der Jahrhunderte nichts zu finden. Also verlassen wir den Raum durch die rechte Tür.

Im Flur geht man in das linke Zimmer und untersucht den Schreibtisch. Dort findet man den Schlüssel zur Truhe, in der sich der Kavalleriesäbel befindet. Dieser Säbel ist im heilen wie auch im zerbrochenen Zustand eine akzeptable Waffe und dient im weiteren Spielverlauf zur Lösung eines Puzzles, also den Säbel nirgendwo vergessen. Der Boden im Flur ist etwas

brüchig, darum umgehen wir den Mittelteil. Das rechte Zimmer dient nur als Durchgang in das Zimmer mit der Kommode. Der Schlüssel zur Kommode steckt in der Vase, die ihr zerbrechen könnt. In der Kommode findet man zwei Spiegel. Geht man aus diesem Zimmer heraus, kommt man direkt ins Badezimmer. Im Schrank findet sich ein Erste-Hilfe-Kasten, und in ihm ein Heiltrank.

In der Halle des Treppenhauses am Ende des Flurs stehen zwei Statuen. Man befestigt je einen kleinen Spiegel an den Statuen, und die Valkyries an den Treppenstufen verschwinden. Nun ist der Weg in die erste Etage freigelegt.

### Erster Stock

Im ersten Stock hält man sich rechterhand, bis man in das Kaminzimmer kommt. Im Sessel dort sitzt ein Geist, den man besser nicht berühren sollte. Auf dem Seitentisch steht ein Grammophon, am Kamin findet man Streichhölzer und einen Schürhaken. Im Schrank gibt es Nachschub für die Flinte. Auf der anderen Seite des Ganges liegt das Schlafzimmer von Jeremy Hartwood, auf dem Tisch liegt sein Notizbuch. Das Monster hier läßt sich mittels der Flinte leicht beseitigen. Im Ba-

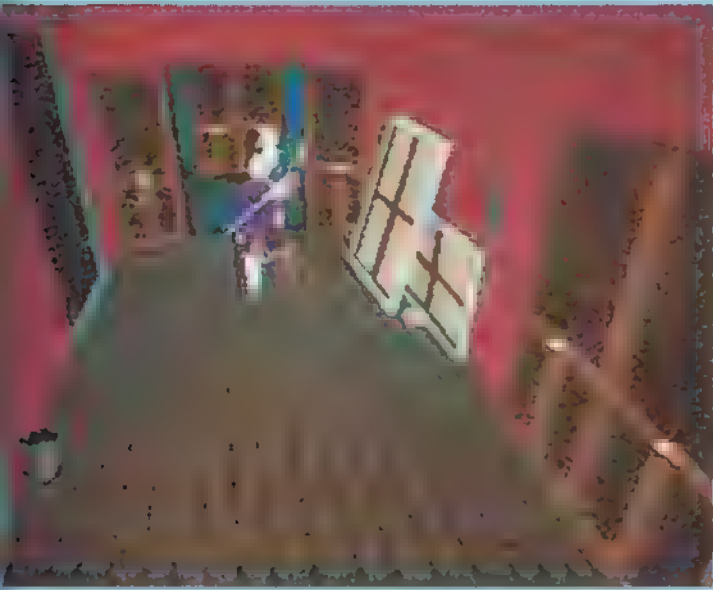
dezimmer sitzt ein Monster ganz besonderer Art in der Badewanne: Eine Mischung aus Spinne und Qualle will uns daran hindern, dieses Zimmer zu untersuchen. Hier hilft nur Schnelligkeit, um nicht verletzt oder getötet zu werden. Man nimmt die Wasserkanne aus der Zimmerecke mit. Die Arznei aus der Hausapotheke im Schrank ist ein echter Energiespender.

Die leeren Flaschen muß man übrigens nicht mit herumtragen, man kann sie an einer freien Stelle ablegen. Das nächste Zimmer am Gang ist ein dunkler Raum. Hier leistet die Petroleumlampe gute Dienste. Ihr solltet sie in den Eingang oder auf den Fußboden stellen, denn nur mit freien Händen kann man Sachen aufnehmen. Dort sind es eine schwere Figur und der Reisebericht von Kapitän Norton, die auf dem Tisch liegen, sowie die Revolverpatronen aus dem Schrank. Am Ende des Flures liegt die Galerie. Das Bild des Trappers muß man mit der Indianerdecke zudecken, denn mit einem Tomahawk im Kopf kommt man nicht sehr weit.

Nun solltet Ihr Euch ins Erdgeschoß begeben und im Wintergarten die Statue untersuchen. Man findet dort außer drei Pfeilen leider auch einen Haufen Spinnen, vor denen man aber



▲ Wenn der Werwolf lautstark jammert



▲ Gänsehaut gratis

recht schnell flüchten kann. Im Zweifelsfall vorher abspeichern. Wieder zurück in der Galerie, sollte man diese bis zur Mitte begehen, und auch hier wieder abspeichern. Nun gilt es, mit Pfeil und Bogen das Indianerbild zu treffen, damit der Dämon im Bild das Weite sucht.

Am Ende der Halle liegt die Tür. Im Raum hinter der Tür befindet sich eine Standuhr. Nehmt die Buchattrappe vom Tisch und schiebt die Standuhr zur Seite. Im Geheimfach dahinter liegt der Schlüssel zu Jeremys Arbeitszimmer und ein Dokument namens 'Die Wesen der Nacht'.

Mit angezündeter Petroleumlampe geht man nun durch die große Tür in

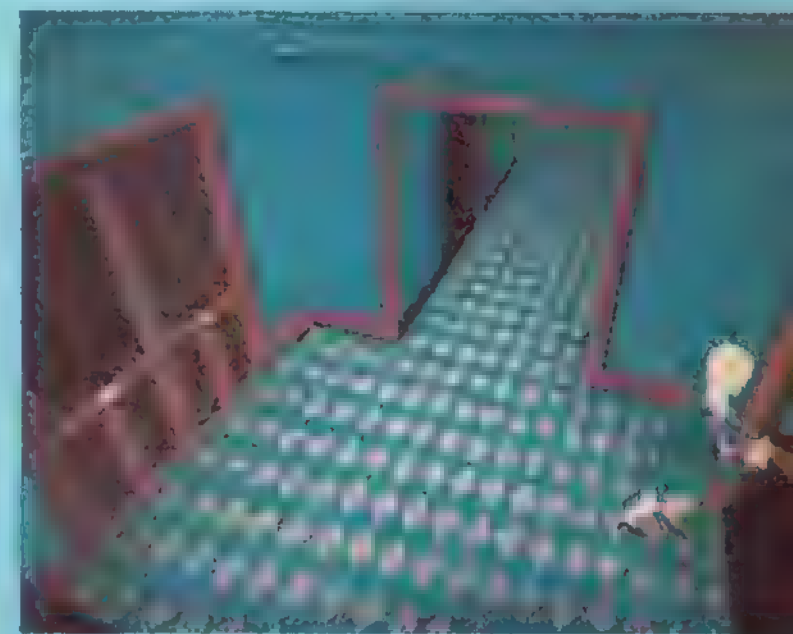
der Mitte der Galerie in die Bibliothek. Sofort stellt man die Lampe auf den Boden und geht nach links. In der Mitte der Wand ist die Tür zu Jeremys geheimen Labor. Hier gibt es eine Geheimtüre. Rechts von der Geheimtür muß man das Regal untersuchen, dort ist ein Mechanismus versteckt. Mit der Buchattrappe betätigt man diesen Mechanismus, und es öffnet sich die Geheimtür.

Dies alles muß sehr schnell gehen, da ein großes Monster die Bibliothek unsicher macht. Im Labor findet Ihr einen geheimnisvollen Talisman, ein goldenes Buch 'De vermis Mysteriis' (das man unbedingt liegenlassen sollte!), eine 'Studie über die Macht des Wortes' und zwei Pergamente 'Das Opferrmesser' und 'Verbotene Riten und Kulte'. Man sollte die Pergamente lesen und dann an einer freien Stelle im Raum ablegen. Von den drei Dolchen nimmt man den Dolch mit der krummen Klinge mit, denn damit kann man dem Monster in der Bibliothek das Lebenslicht auspusten.

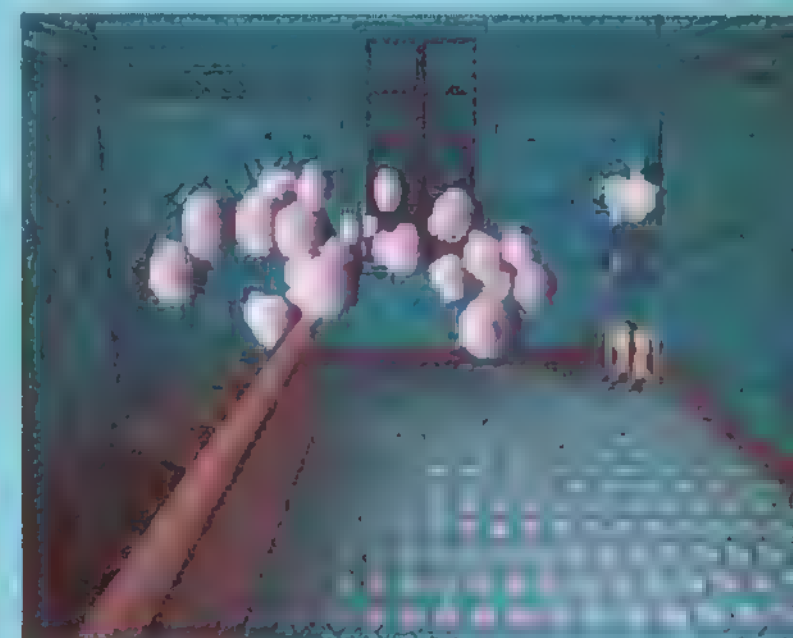
Die Bücher in der Bibliothek kann man lesen, sie tragen zum Verständnis der Hintergrundstory bei. Durch die untere Tür verläßt man die Bibliothek, den Ritter erschlägt man mit der Statuette. Sein Schwert kann man mitnehmen, die Statuette sollte man da lassen.



▲ Diese Idylle ist trügerisch



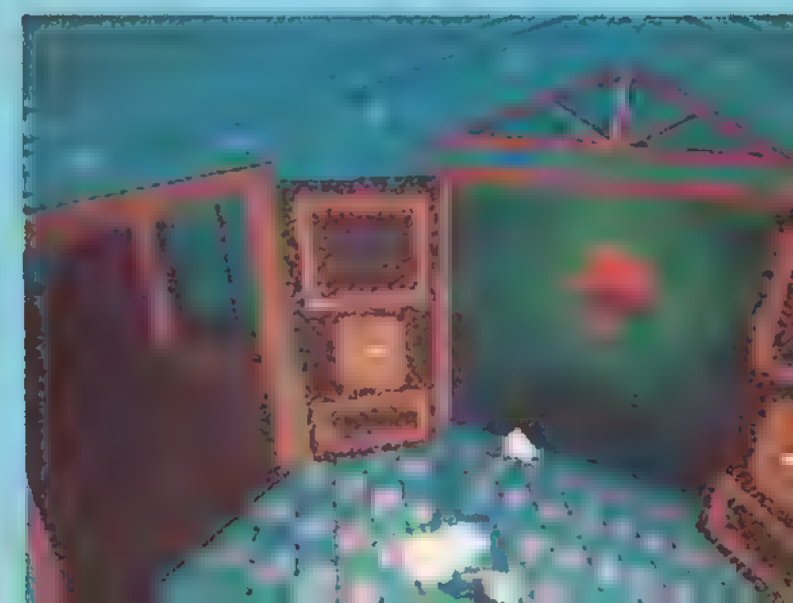
▲ Wo bitte ist das nächste Vieh?



▲ Spieglein, Spieglein



▲ Bißchen groß, der Ballermann



## Das Erdgeschoß

Geht nach rechts in die Küche. Nehmt den Topf mit dem Menschenfleisch vom Herd. Im Schrank liegen eine Schachtel Streichhölzer und zwei Messer, aber da man schon genug Feuer und Waffen hat, kann man diese Sachen liegen lassen. Rechterhand geht es in die Vorratskammer. Man nimmt den Kellerschlüssel von der Wand und

ißt die Kekse, die in der Keksschachtel liegen. Die Schachtel selbst kann man liegen lassen. In der Kohlenkammer findet man ein Wasserfaß. Dort füllt man die Kanne auf. Mit dem Inhalt des Ölkanisters füllt man die Petroleumlampe auf. Unter den Kohlen findet man einen Schuhkarton. Den Revolver darin nimmt man mit, den Karton läßt man liegen. Durch den kleinen Flur geht es weiter ins Eßzimmer. Hier

kann man nach Rambo-Manier die Zombies mit Gewehr und Revolver niederstrecken, oder den Eintopf auf den Tisch stellen und so den Appetit der Zombies zügeln. Die linke Tür im Bild führt ins Raucherzimmer. Vor Betreten des Raucherzimmers sollte man abspeichern! Hier gilt es, die Zigarre im Aschenbecher mit der Wasserkanne zu löschen. Dies sollte schnell gehen, denn der Rauch der Geisterzigarre schadet wirklich der Gesundheit. Das Feuerzeug nimmt man mit, genauso die Platte 'Valse, Opus 69, No.1' von Chopin aus dem Schrank. Durch die hintere Tür gelangt man in das Arbeitszimmer von Jeremy Hartwood. Die Platte 'La Danse Macabre' von Saint-Saens nimmt man mit, das



▲ Wo ist nur das Pulmoll geblieben ...



▲ Helft der Dame doch beim Schippen!



▲ Vor der Sitzung: Toilette sichern!

Buch 'Der Bericht von Kapitän Nelson' sollte man lesen. Durch die andere Tür im Raucherzimmer kommt man in den Flur. Die Tür gegenüber führt in einen baufälligen Raum, der von einem Piraten bewacht wird. Nach einem heftigen Säbelkampf gehört euch der Schlüssel zum Ballsaal. Die Platte 'Der Donauwalzer' von J. Strauß könnt ihr liegen lassen, die Geister stehen mehr auf den 'Danse Macabre'. Also Gramophon abstellen und diese Platte auflegen. Während die Geister tanzen, nehmt Ihr den Schlüssel vom Kamin-sims. Es ist der Schlüssel zur Schatztruhe des bösen Piraten. Durch die Tür neben dem Wintergarten betritt man nun den Keller. Vorsicht bei den Mörderratten! Hier findet man eine Schachtel Revolverpatronen und das

Buch 'Der Prozeß von Kapitän Pregzt'. Zurück ins Erdgeschoß und hinein in das Arbeitszimmer von Jeremy Hartwood. Den alten Kavalleriesäbel steckt man komplett oder in Einzelteilen in die Wanddekoration. Der Tisch schiebt sich zur Seite und gibt den Weg in das versteckte Labyrinth von Der-ceto frei.



▲ Und noch 'ne Spülung

## Labyrinth und Tunnelsystem

Vorsicht: bevor man die Brücke betritt, sollte man überprüfen, ob man auch alles an notwendiger Ausrüstung beisammen hat: Den Talisman, ein Schlückchen Petroleum, das Feuerzeug, den Schlüssel zur Schatztruhe sowie reichlich Waffen und Munition.

Anzeige



**ABCGEFETZT?**

## Alone in ...

Hat man alles, rennt man über die Brücke, die hinter und unter einem zusammenbricht. Vorher abspeichern kann also nicht schaden. Vorsichtig geht man nun den rechten Gang entlang.

Am Ende des Ganges wartet der Wurm. Der Gang, in dem der Wurm steckt, führt übrigens in den Keller und kann als Weg zurück nach Derceto benutzt werden, sollte man etwas vergessen haben. Aber nun erstmal abspeichern und die Hände einpudern, denn jetzt wird es knifflig. Man springt in den Gang hinein und läuft ihn hinterher. Der Wurm kommt natürlich hinterher. Die nächste Möglichkeit biegt man rechts ab. Hier kommt zwar ein fieses Monster auf Euch zu, doch man kann es mit Schwert, Revolver oder Gewehr besiegen, was man vom Wurm leider nicht sagen kann. Lang-



sam geht Ihr nun den Gang, in den Ihr geflüchtet seid, zurück. Am Ende des Ganges wartet der Wurm auf Euch. Geht nicht ganz aus dem Gang heraus, da Euer Leben sonst vorbei ist. Man lockt den Wurm soweit es geht nach vorne, dann läuft man schnell den Gang zurück und geht nun die Röhre weiter, die Ihr eben auf der Flucht vor

dem Wurm verlassen habt.

Am Ende dieses Ganges geht man links und kommt in eine Grotte. Den Steg läuft man entlang und springt über die Holzbrücke, da sie beim Herübergehen einstürzen würde. Vor dem Wassermonster braucht man keine Angst zu haben, man kann schneller laufen und ist deshalb im Vorteil. Am Ende des Steges klettert man die Stufe hoch in den Tunnel. Das Kriechmonster ist dank des Gewehres recht schnell Geschichte. Im Raum mit den Steinsäulen ist Springen angesagt, man sollte hier vor jedem Sprung zwischenspeichern, da es eine recht mühsame Sache ist. Man geht den Gang weiter und hält sich an der Abzweigung rechts. Geht man nämlich links, kommt eine Riesenspinne aus ihrem Versteck, die uns entweder den Garaus macht oder uns den Fluchtweg



▲ Aufforderung zum Tanz?



## Alone in the Dark

---

sie entlang, bis man an eine große Tür kommt. Die Tür kann man mit einem Edelstein entriegeln. Nun ist es nicht mehr weit.

### Das Finale

Man befindet sich in einer riesigen Steingrotte, in deren Mitte eine Insel im Wasser steht. Auf dieser Insel stehen ein Baum und ein Altar. Der Baum schießt mit Feuerbällen auf den Helden, und das Wassermonster trachtet einem ebenso nach dem Leben. Man springt trotzdem ins Wasser und eilt zum Altar. Den Haken steckt man ein.

Nun geht alles ganz schnell: Man legt den Talisman aus dem Geheimlabor des Jeremy Hartwood auf den Altar, und schon stoppen die Feuerbälle.

Mit dem Feuerzeug zündet man die Petroleumlampe an und schleudert sie in Richtung Baum. Das Böse außer Gefecht, Onkel Jeremy gerecht und man sollte schnellstmöglich das Anwesen Derceto verlassen. Also öffnet man das steinerne Tor in der Wand mit dem Haken und geht den ganzen Weg zurück. Durch den Keller verläßt man das Gewölbe, und die Haustür ist auch nicht mehr durch den Wurm bewacht. Das Böse außer Gefecht, Onkel Jeremy ge-

rächt, der Auftrag erfüllt und alles im grünen Bereich. Man setzt sich in den Wagen und erfreut sich am Lächeln des freundlichen Chauffeurs.

Hoffen wir, daß Infogrames ihr Versprechen halten werden, und 'Alone in the Dark' nur der Auftakt einer 3-D-Horrorserie ist. □

*Jens Kiel*





„Es muß nicht immer  
Kaviar sein.“ – Getreu  
diesem Motto nun  
etwas Abwechslung  
im Spelseplan  
dieses Heftes: Statt  
stilvoll servierten Komplett-  
lösungen gibt es auf den  
folgenden Seiten Fast Food  
in Form knackig kurzer Tips  
und Tricks zu verschie-  
denen Spielen auf  
verschiedenen  
Systemen. Viel Spaß  
beim Aus-  
probieren!



### First Samurai

Wer das Spiel mal in den höheren Levels beginnen will, der braucht nur einen der anderen Programmteile zu starten: *SAMVGA2.COM* führt beispielsweise direkt in den fünften Level, mit *SAMVGA4.COM* kommt man sogar nach Level 9.

*Markus Lembach*

### Bundesliga Manager Pro

Auf dem Amiga kann man mit einem Freezer sehr schnell Milliardär werden: Einfach ab Adresse \$F290 die Bytefolge 11 11 55 55 55 eintragen, und Geldsorgen gehören der Vergangenheit an.

*Ch.Szardentngs/B.Zagar*

### Pinball Fantasies

Wer beim nächsten Kugelabstoß einen kleinen Gag der Programmierer sehen will, der betätige beim Drehen des Rades in der *Billion Dollar Show* ganz einfach mal die Rütteltaste bis zum *Tilt...*

Die Rütteltaste kann auch ganz praktisch sein, wenn einem die Kugel mal ins Seiten-Aus geht. Ganz einfach den Flipper auf der entsprechenden Seite aktivieren und ordentlich rütteln. Bei gutem Timing ist der Ball dann wieder im Spielfeld.

*Andreas Wunder*

### The Humans

Manche Hindernisse, die den Weg versperren, kann man verschwinden lassen, indem man eine Bodenplatte mit einem Human besetzt. Saurier sollten sofort mit einem Speer ins Jenseits geschickt werden. Doch Vorsicht: Dabei verliert man den Speer. Wenn man einem Human aus einem feindlichen Stamm begegnet, sollte man sich ihm auf Speerwurf-Weite nähern und geschickt ausweichen, wenn dieser wirft. Der Gegner ist nun unbewaffnet und tut einem nichts, außerdem hat man

jetzt dessen Speer zusätzlich. Eigene Humans sollten immer aus Gefangenschaft befreit werden. Wenn man länger überlegen muß, empfiehlt es sich, das Spiel mit 'p' zu stoppen, da die Zeit manchmal arg knapp ist.

*Matthias Varelmann*

### Der Patrizier

Der Weg zum Äldermann führt über den Bürgermeister. Wählt man eine kleine Stadt als Ausgangspunkt, hat man Vorteile, da man in kleineren Städten schneller Bürgermeister wird. Der Rest ist dann einfach. Übrigens gibt es eine Möglichkeit, auf einer Versteigerung ein Schiff billig zu kaufen. Dazu ein Gebot machen und dreimal schnell die linke Maustaste drücken.

*Matthias Varelmann*

### Populous II

Um große Äcker zu vernichten, sollte man viele Bäume wachsen lassen. Dabei ruhig öfters klicken, hierbei wird nur wenig Manna verbraucht. Wenn ein Gebiet dicht genug bewachsen ist, ein Gewitter oder eine Feuersäule loslassen: Alles brennt nieder, und auf der verbrannten Erde siedelt sich nichts mehr an. Hat man mehr Manna, sollte man ein Gebiet mit Erdspalten eingrenzen und in der Mitte einen Sumpf bauen. Ebenfalls sehr wirksam ist es, einen Wirbelwind über den gegnerischen Anführer zu schicken. Ein Wirbelwind an der Küste hinterläßt übrigens bis zu vier Wasserstrudel, die sich begierig in das Land hineinfressen...

*Matthias Varelmann*

### Winzer

Das beste Weinanbaugebiet ist Rheinlandpfalz für Müller-Thurgau, dicht gefolgt vom Moselgebiet, wo Silvaner prächtig gedeiht. Man sollte die Reben nicht zu früh lesen, da der Wein so einen höheren Öchsle-Gehalt bekommt.

*Matthias Varelmann*

### Sexy Droids

Keinen Bock, nur um das letzte Bild zu sehen, bis ins 15. Level zu spielen? Verständlich! Ihr könnt jedoch ganz einfach das 15. Level als 1. und das 1. als 15. Level durchspielen. Dazu müßt Ihr nur in Eurem *ASEXY\DATA*-Verzeichnis die Datei *LEVEL15.PPT* in *LEVEL01.PPT* und *LEVEL01.PPT* in *LEVEL15.PPT* umbenennen. Dasselbe kann man mit jeder x-beliebigen \*.PPT-Datei machen und sich damit die verschiedenen Bilder schnell anschauen.

*Ch. O.*

### Cover Girl Strip Poker

Ihr könnt auch ohne langes Spielen das Gewinner-Bild als erstes sehen. Ihr müßt dazu nur die \*.\*\_\*-Dateien umbenennen, beispielsweise *JANE.1\_4* in *JANE.4\_5* und umgekehrt. Wenn Ihr das letzte Bild als erstes sehen wollt, müßt Ihr die Datei mit der kleinsten Erweiterung (1\_1) in die größte umbenennen. Man sollte bei den Namen bleiben und nicht z.B. *JANE.4\_5* in *SIGNE.1\_1* umbenennen.

*Ch. O.*

### Jet Fighter 2

Für Dogfights hat sich die F-14 Tomcat oder die F-16 Falcon bewährt. Nachfolgend ein paar Tips zum Luftkampf: Um ein gegnerisches Flugzeug zu zerstören, muß man nicht unbedingt das 'Lock' der Rakete abwarten, es genügt, die Rakete kurz nach der Meldung 'Range' zu feuern.

Den Afterburner ruhig öfter verwenden, um sich etwas mehr Spielraum zu verschaffen. Sollte sich allerdings eine Infrarotrakete im Anflug befinden, empfiehlt es sich, den Afterburner abzuschalten und Flares abzuwerfen, um es der Rakete nicht unnötig zu erleichtern.

Vorsicht vor MiG 29 Fulcrums: Es sind äußerst wendige und gefährliche Gegner, die man nicht unterschätzen sollte. Vor allem ab Sektor 3 werden

diese von erfahrenen Piloten geflogen, die der eigenen Maschine kräftig einheizen können.

Auch bei Abfangmissionen sollte man vorsichtig zu Werke gehen: Die feindlichen Jets haben oft Exocet-Raketen dabei, und sie warten auch nicht zu lange, von diesem Gebrauch zu machen. Wird der Carrier von einer dieser Raketen angegriffen, sollte man sofort abdrehen und erst diese Gefahr aus dem Weg räumen. Wird der Träger nämlich getroffen, hat man verloren, egal welche und wieviele Missionsziele angegriffen und zerstört wurden.

Sobald sich mal ein Bandit ans eigene Heck gehängt hat und dieser sich auch durch Links-rechts-Ausbrechen, rasches Steigen und Sinken oder ähnliche Akrobatikeinlagen nicht ausmanövrieren läßt, hilft nur noch die gute alte Top-Gun-Methode: Man wartet solange, bis der Bogey schön hinter dem eigenen Jet sitzt, wirft, falls dieser feuern sollte, mal ein paar Chaffs und Flares - und tritt dann ganz kräftig in die Bremsen: Schub auf 10%, Airbrakes ausfahren und zusehen, wie unser Freund vorbeidüst. Nun wieder vollen Schub mit Nachbrenner, Airbrakes wieder einfahren und ihm nach. Jetzt hat man den Spieß umgedreht: Man sitzt selbst am Drücker und kann dem Übeltäter ordentlich was in den Nachbrenner stopfen.

Bei Missionen, in denen man Cruise Missiles abfangen soll, möglichst mit der F-14 Tomcat aufsteigen. Als Bewaffnung sollte man sechs Phoenix und zwei Sidewinder mitnehmen, da die Phoenix-Raketen die höchste Treffsicherheit und den größten Einsatzradius haben.

Und nun noch einige hilfreiche Worte zum Thema Bodenangriff: Bei Bombardements kann man eigentlich in alle Jets (bis auf die F-14, die kann nämlich keine Bomben tragen) einsteigen und sich wohlfühlen. Bei etwa fünf Kilometer Entfernung Schub auf 50% (bei F-23 auf 30%) reduzieren und auf ca. 250-300 Fuß Höhe gehen. Die Bomben erst dann werfen, wenn nach eigenem Gefühl und Ermessen das Ziel im 45° Winkel zum eigenen Flug-

zeug ist (zum Üben External View von der Seite verwenden und weit rauszoomen!).

Sind mal die Missionsziele Truck Parks oder Convoys, immer 2000-Pfunder verwenden, da diese einen größeren Explosionsradius haben und sich solche Ziel daher, wenn man gut gezielt hat, mit einem Treffer beseitigen lassen. Muß man mal drei Bunker angreifen, man aber bei den kleineren, aber dafür wendigeren Jägern nur zwei der benötigten 2000-Pfund-Kracher mitnehmen kann, hat man zwei Möglichkeiten: Entweder man sätelt auf die F-23 um, die vier von den Dingen mitnehmen kann, oder man versucht bei einem der Bunker folgende Taktik mit den 500-Pfund-Bomben (es ist oft von Vorteil, die F-16 oder F/A-18 Hornet zu wählen, da diese gleichzeitig mehrere AA-Raketen mitführen können, die F-23 für den Luftkampf, der manchmal vonnöten, aber denkbar ungeeignet ist!):

Sobald das Bodenziel fünf Kilometer entfernt ist, auf etwa 20 000 Fuß steigen (Nachbrenner zünden!!!), dann ab ein bis zwei Kilometer Entfernung Schub auf 50%. Wenn nun der Entfernungsmesser von 1 auf 0 Kilometer springt, Airbrakes ausfahren, Schub auf 30% und in den Sturzflug gehen. Hat man alles richtig gemacht, ist das Ziel nun direkt voraus, d.h. direkt unter uns. Nun das Ziel flott anvisieren, alle vier 500-Pfund-Bomben auf einmal werfen, die Maschine wieder nach oben in die Horizontale bringen, beschleunigen, Airbrakes wieder einfahren - und geschafft! Hat man gut gezielt, so ist der Bunker jetzt nur noch ein Häufchen Elend und Schrott.

Manuel Bock

## Mario Andretti's Racing Challenge

Wer in Monte Carlo mit dem Formel-1- oder dem Indy-Wagen einen neuen Rundenrekord aufstellen will, sollte man mal folgenden Trick ausprobieren: Hinter dem Tunnel befindet sich eine lange Gerade. Fährt man mit einer

Geschwindigkeit von 188 bzw. 189 Meilen frontal gegen die Wand am Ende dieser Geraden, so beginnt sich das Fahrzeug zu drehen, ohne dabei jedoch an Geschwindigkeit zu verlieren. Es dreht sich munter über die Strecke, so daß man den Rundenrekord auf etwa 40 Sekunden verbessern kann.

Markus Lüttgens

## Alien Breed '92 Edition

Die folgenden Levelcodes müssen blind im Hauptmenü des *Intek Supply System* eingegeben werden:

Mission 2: XXDFA  
Mission 3: RTHAA  
Mission 4: LAEFA  
Mission 5: UYTFA  
Mission 6: PPEAB

David Rollik

## Zool

Gibt man vor Spielbeginn *GOLD-FISHER* ein, was man eventuell mehrmals versuchen muß, so blinkt der Bildschirm kurz auf, und man kann mit den Zifferntasten folgende Hilfen aktivieren:

'1' - Zool ist unsterblich  
'2' - nächstes Unterlevel  
'3' - nächstes Hauptlevel

David Rollik

## Super Ghouls'n Ghosts

Per Game Genie kann man sich auf dem SuperNES mit dem Code A2C1-AD01 unendliche Leben spendieren.

Sascha Hölzenbein

## Team USA Basketball

Das Passwort VOT6RBB führt auf dem Mega Drive in die letzte Runde, in der man gegen Italien antreten muß. Wer sich lieber gleich den Abspann ansehen will, der verwende das Passwort V#T6RBK.

Stefan Hartmann

# GOBLINS 2

## Das dämliche Duo

Von zwei Kasperköpfen,  
die auszogen,  
um Rätsel zu lösen

Es ist schon ein Kreuz mit diesen beiden Jungs, die nur Döner im Kopf haben. Nun muß man Fingus und Winkle auch noch helfen, einen Prinz vor dem bösen König zu retten. Es ist ja klar, was kommen mußte: Der Weg ist weit und voller Rätsel. So manch einer hat sich schon dabei die Haare gerauft, weil es scheinbar keinen Ausweg aus vertrackten Situationen gab.



Tür, aber Tazaar will ihn nicht reinlassen. Als jedoch WINKLE durch den Kamin kommen will, (*auf Kamin klicken*) wird es dem Zauberer zu bunt, und er läßt sie ins Haus.

### Teestunde

Ortswechsel: Die Gobliins gehen ins Haus des Zauberers.

Dort tritt WINKLE dem Pseudofell auf den Schwanz. Sobald das Fell das Maul öffnet, greift FINGUS hinein und holt sich die Streichhölzer, mit denen er ein Feuer unter dem Teekessel anzündet. Anschließend füllt er noch etwas Wasser (*mit der Flasche*) in den Teekessel. Der beginnt zu dampfen, und der Dampf löst einen Teil des Dokuments an der Wand ab, so daß ein Uhrenschlüssel zum Vorschein kommt, den FINGUS nimmt, nachdem er das Feuer unter dem Teekessel wieder gelöscht hat (*auf Teekessel klicken*).

Diesen Schlüssel steckt er in die Kuckucksuhr und zieht jene auf (*anklicken*). Es erscheint eine Hand mit einem Bartschlüssel, den WINKLE mit dem Stein herunterschleudert. Er nimmt den Schlüssel. Ortswechsel: Die Gobliins gehen wieder zum Brunnen. Dort schließt FINGUS die Kellertür mit Hilfe des Bartschlüssels auf und nimmt die Weinflasche an sich. Ortswechsel: DORF.



WINKLE gießt die Blumen mit der Flasche und pflückt eine Blume. Er gibt die Blume dem feinen Herrn, der daran riecht und einschläft. WINKLE stellt sich auf die Platte vor dem Haus.

**N**achdem die zwei dämlichen Gobliins im Dorf gelandet sind, läuft Fingus (der Gobblin, der halbwegs normal aussieht) zu der Flasche hinter den alten Knackern mit den Mausezähnen.

Winkle (das ist der blaue, der nur Unsinn im Kopf hat) versucht die Wurst zu nehmen, woraufhin er von dem feinen Herrn eins auf die Finger bekommt. Die Alten lachen sich einen ab, und FINGUS kann sich die jetzt unbewachte Flasche nehmen. Ortswechsel: Die Gobliins gehen jetzt zum Brunnen vor dem Haus des Zauberers. FINGUS begrapscht den Brunnen. Es erscheint ein Wasserstrahl, mit dem WINKLE die Flasche füllt. WINKLE benutzt die Flasche mit der Kröte auf dem Stein, die daraufhin die Flucht ergreift. WINKLE nimmt den Stein.

FINGUS wirft den Stein auf den Mechanismus auf dem Dach und benützt anschließend die Sprossen. WINKLE läuft in dieser Zeit mit Hilfe der Leiter auf das Dach. FINGUS klopft an die



▲ Wie kommt man an die Wurst?

► ne wasserscheue Kröte? ►



► Brautze FLASCHE mit KRÖTE



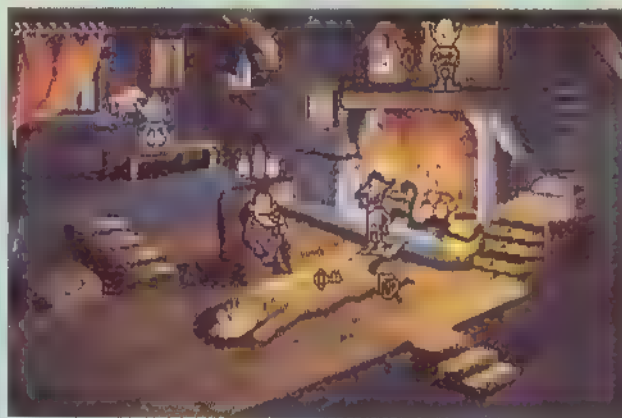
und FINGUS schleudert ihn aufs Dach, indem er den Knopf am Haus drückt. WINKLE nimmt sich von oben die Wurst. Ortswechsel: RIESE.

WINKLE nimmt sich die Henne, und FINGUS haut ihr mit der Wurst gleichzeitig auf den Kopf. FINGUS nimmt sich das Ei, das die Henne legte. Er benützt die Wurst mit dem Schlagloch, während sich gleichzeitig WINKLE an dem überforderten Hund vorbeischleicht. Er geht zum Loch im Baum und schlüpft hindurch. Er öffnet dabei das Fuchslotzloch, durch das beide Goblins zum schlafenden Riesen laufen. FINGUS zündet das Holz mit den Streichhölzern an, wirft das Ei aufs Feuer, gibt dem Riesen den Wein und anschließend noch die Wurst. Der Riese läßt die Goblins passieren, und der erste Level ist geschafft.

## Bombige Vorstellung

FINGUS geht in den Turm und holt eine Bombe. FINGUS nimmt sie und hält sie WINKLE hin, der sie mit den

Streichhölzern anzündet. FINGUS wirft sie in Richtung Wächter, und dieser ist Vergangenheit. Nun geht WINKLE in den Turm und holt eine Bombe, die FINGUS aufnimmt, und die von WINKLE angezündet wird. Dadurch kommt der Teppich frei, wird aber von einer Hand festgehalten. Nun geht FINGUS wieder in den Turm, holt eine Bombe, die WINKLE hält und von FINGUS angezündet wird. Dadurch fliegt der Teppich zu Skoa und kann als Aufzug zu Skoa benützt werden. Ortswechsel: KAEL. FINGUS gibt Kael die Flasche, der daraus trinkt. FINGUS steigt danach auf Kael's Hand und wird auf den Baum geschleudert. WINKLE



▲ Von der Kuckucksuhr zum Schlüssel

steigt auf den Stein ohne Anzeige 2 cm links von Kael's Hand. FINGUS rüttelt nun an dem Ast, worauf WINKLE ebenfalls heraufgeschleudert wird. FINGUS stellt sich auf den gleichen Stein, und WINKLE rüttelt am Ast, worauf FINGUS eine Blume auffängt. FIN-

GUS benützt die Blume mit dem Stein in der linken unteren Ecke und erhält dafür von der Biene Honig, wenn er den Stein nochmal hochhält. WINKLE benützt die Flasche mit der Nymphe, die darauf beleidigt abschwirrt. FINGUS läuft auf den Stein ohne Anzeige, der sich über dem Stein mit der Biene befindet. WINKLE hebt den Stein der Biene hoch, die Biene erscheint, und FINGUS benützt diese als Reittier (*drauflaufen*). Er gibt der Nymphe den Honig, die ihm darauf einen Pilz zeigt, den er nehmen muß. WINKLE nimmt diesen, klopft an die Tür und zeigt diesen Pilz Vivalzart. Ortswechsel: HAUS VON VIVALZART.



▲ Die Geschichte vom Huhn, vom Hund und vom Riesen



▲ Beim Wächter helfen nur zündende Ideen

WINKLE holt sich aus dem Einmachglas einen Wurm, FINGUS stellt sich auf die Platte unter dem Geier, WINKLE drückt den Knopf, der sich links neben dem Apparat befindet und sprintet zu dem wütenden Geier, den er mit einem Wurm besänftigt. Daraufhin erhält FINGUS das Fleisch, das er dem Piranha gibt, der es bis auf den Knochen abnagt. FINGUS nimmt den Knochen. WINKLE schmeißt den Pilz in den Apparat, den FINGUS anschließend anschaltet. FINGUS stellt sich jetzt auf den Mülleimer, und WINKLE gibt Vivalzart den Knochen, den der in den Mülleimer wirft und damit



▲ Auf ins nächste Level

FINGUS aufs Regal schleudert. FINGUS nimmt das Freundlichkeitselixier und die Wäscheklammer, die den Schlauch des Apparats abklemmte. Nun fließt eine Flüssigkeit in das Gefäß neben Vivalzart, das WINKLE mit der Flasche auffängt und benützt. FINGUS macht es ihm nach. Ortswechsel: DIE VERRÜCKTEN MUSIKER.

### Musik liegt in der Luft

FINGUS springt auf der Feder. WINKLE greift in dieser Zeit durch den Scheinwerfer und erhält somit den Schlagstock. Er klemmt das Rohr mit der Wäscheklammer ab. Er benützt den Schlagstock mit dem Fangstrumpf und erhält damit ein Fangnetz. Nun springen beide Gobliins auf der Feder herum, bis eine Tür aufspringt, durch die FINGUS geht. WINKLE geht derweil durch das Loch und erscheint auf dem rechten Pilz über dem Saxophonisten. FINGUS redet mit dem Gitarristen und bittet ihn, ein Lied zu spielen, was dieser auch tut. WINKLE fängt von seinem Platz aus die Note mit dem Fangnetz. Nun benützt FINGUS wieder die Feder, und WINKLE greift wieder durch den Scheinwerfer, wodurch er eine Luftpumpe erhält. FINGUS geht

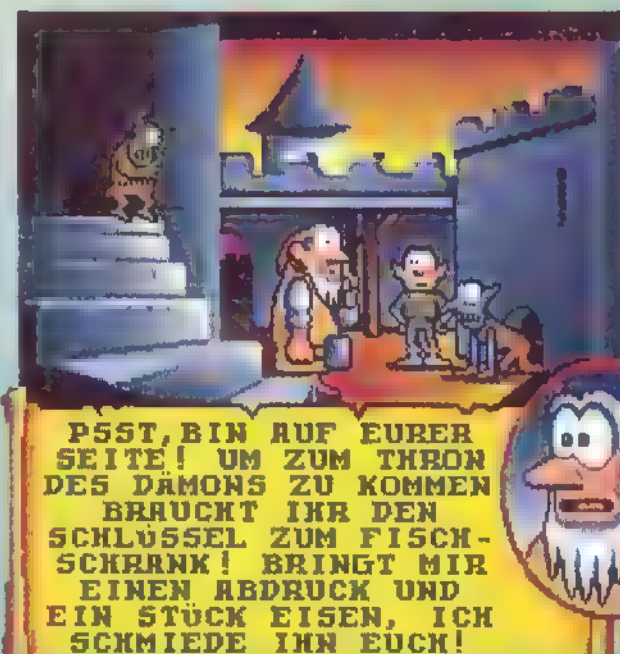


▲ Unterwasserabenteuer mit Meerjungfrauen

durch das Loch, und WINKLE benützt die Fahrradpumpe mit dem Saxophonisten. Es erscheint eine Stechmücke, die FINGUS mit dem Fangnetz einfängt. Nun das Ganze andersherum (FINGUS nimmt Fahrradpumpe und WINKLE fängt die Note). WINKLE steckt nun die Stechmücke durch den Scheinwerfer, und FINGUS fängt die Note (vom rechten Pilz) des umhertobenden Schlagzeugers. Er hat nun eine Melodie! Ortswechsel: TOM.

FINGUS wirft den Stein auf den Ball. Ein kleiner Junge fängt ihn und verschwindet damit in sein Haus. WINKLE geht in dieses Haus, und FINGUS in das Haus eins weiter rechts sobald der Junge wieder erscheint. WINKLE stellt sich nun unter den Korb, und FINGUS gibt dem Basketballspieler den Ball, der ihn in Richtung Korb wirft. WINKLE hüpfte in den Korb, der Ball prallt ab und springt ins Rathaus, woraufhin der Bürgermeister erscheint, mit dem ein kleiner Plausch ratsam ist. WINKLE öffnet die Tür zur Uhrmacherwerkstatt und redet mit Toni, FINGUS macht das gleiche. FINGUS benützt die Melodie mit dem Haus, das auf gleicher Höhe mit dem Basketballspieler ist. WINKLE redet mit Tom und erhält eine Sanduhr. Ortswechsel: GRABEN.

FINGUS benutz die Sanduhr mit dem Graben, und die beiden Gobliins gelangen durch die Öffnung in den nächsten Level.

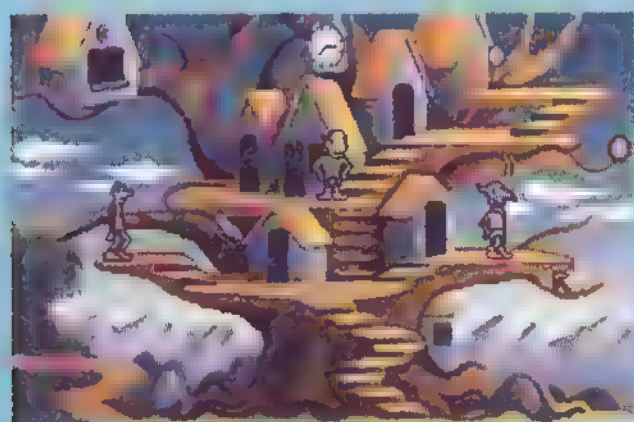


▲ Der Schmied ist auf eurer Seite

### Ode an die Mayonnaise

FINGUS nimmt die Mayonnaise und legt sie so ab, daß er mit einem Sprung vom Dach darauf springt, und die Mayonnaise dem Wächter ins Gesicht spritzt.

Währenddessen kann WINKLE den Degen und die Mayonnaise nehmen. FINGUS läuft zu Stalopikus. WINKLE spricht mit Rustik, worauf dieser ein Messer wirft, das beinahe Stalopikus trifft. Dieser öffnet vor Schreck den Mund, und FINGUS kann den Kaugummi aus seinem Mund nehmen, mit dem er einen Abdruck des Schrankschlüssels erstellt. Erneuter Ortswechsel: SCHMIEDE.



▲ Gib dem Basketballer doch sein Spielzeug!



▲ Im Krähenest



FINGUS nimmt den Hocker und gibt dem Schmied den Degen und den Abdruck. FINGUS stellt sich neben Oto, und WINKLE benützt den Hocker mit Oto. Daraufhin greift FINGUS die Lanze und wird auf die andere Seite geschleudert. Von dort hüpfte er auf den Blasebalg, sodaß der Schmied den Schlüssel schmieden kann. FINGUS redet mit dem Schmied und nimmt den Amboß. WINKLE benutzt die Mayonnaise mit Fokus. FINGUS benützt währenddessen den Hocker mit dem Fleisch, das er dadurch erhält. Ortswechsel: WACHLEUTE.

FINGUS benützt das Fleisch mit Armidal und erhält sein Gebiß. FINGUS öffnet den Schrank mit dem Schlüssel, und beide Gobliins nehmen einen Taucheranzug. Ortswechsel: BRUNNEN.

WINKLE geht durch den Tunnel, worauf sich eine Tür im Dinosaurier öffnet. Er benützt die Axt, und FINGUS drückt den Knopf, der hinter ihr sichtbar wird. Dadurch öffnet sich die

Dinotür. FINGUS schlüpft durch den Tunnel. Dadurch bewegt sich das Maul des Dinos. Nun muß WINKLE schnell in die Tür. Schwarzzy ist so erschreckt, daß FINGUS mit dem Hocker die Winde benutzen kann und Schwarzzy somit am Seil befestigt. WINKLE benützt das Gebiß mit Schwarzzy, der somit aus dem Gleichgewicht kommt und nach unten stürzt. Höhnisch lächelnd wirft WINKLE noch den Amboß hinterher.

Nun können beide Gobliins mit Hilfe des Taucheranzuges durch den Brunnen entkommen.

### Unterwelt

WINKLE steigt auf den ehemaligen Ausguck des Wracks. FINGUS betätigt das Leuchtfeuer. Es erscheint ein Lampenfisch, den WINKLE von seiner Position aus fängt. WINKLE benützt den Lampenfisch mit ? in der rechten oberen Ecke, und eine Truhe wird sichtbar. WINKLE geht in die Tür des Schiffes und läßt dadurch den Totenkopf herunter. Ortswechsel: MEERJUNGFER.

FINGUS geht durch das Loch. WINKLE wirft die Muschel hoch, die FINGUS anschließend fängt. FINGUS benützt den Hocker mit dem Seepferdchen und erhält damit einen 'Lift'.

WINKLE geht durch das Loch und wirft die Muschel auf die 'Kitzelhand' die erscheint, wenn FINGUS in die Höhlung greift. WINKLE nimmt die Muschel und erhält dadurch einen Seestern und einen Handschuh. Ortswechsel: WRACK.

FINGUS stellt sich auf die Muschel. WINKLE betätigt das Leuchtfeuer und danach das Steuerruder. FINGUS kommt aufs Vorderdeck. WINKLE setzt den Seestern auf die Truhe, die dadurch geöffnet wird. FINGUS berührt gleichzeitig die Holzstatue, wird hochkatapultiert und erhält dadurch den Degen.

Diesen wirft er auf den Totenkopf, der hinunterfällt und einen Diamanten freigibt, den FINGUS an sich nimmt. Ortswechsel: MEERJUNGFER.

WINKLE und FINGUS benutzen nacheinander den 'Lift'. WINKLE stülpt dem Gelmonster den Handschuh über und holt sich aus der Flasche die Perle. FINGUS holt sich aus der Flasche das Pergament. WINKLE gibt die Perle und den Diamanten der Meerjungfer, die ihm das Tor halb öffnet. FINGUS gibt der Krake das Pergament, die das Tor dafür ganz öffnet. WINKLE nimmt Handschuh und Hocker, und beide verschwinden durch das Tor in den nächsten Level.



▲ *Schlafende Dummköpfe sollte man nur im Notfall wecken*

### Badesalz

FINGUS drückt auf den Schwertfisch und kommt dadurch zum Salz, das er nimmt. FINGUS hebt den Deckel des Topfes, und WINKLE benützt das Salz mit dem im Topf badenden Männchen. Das gibt ihm dafür den Hinweis auf eine versteckte Feile in den Töpfen, die WINKLE nimmt. WINKLE zieht an dem Strick in der linken Ecke, während FINGUS den Strick in der rechten Ecke festhält. Dadurch kommt FINGUS aufs Regal. Dort benützt er die Feile auf der Kette des Käfigs und nimmt sich danach eine Heftzwecke. WINKLE salzt die Buletten und läuft dann sofort kurz vor die Treppe über dem Koch. Wenn der Chef des Kochs den Koch



**Absolut  
cooler  
Sonderpreis!**

Bitte Bestellkarte benutzen

Jahrgang  
**92**  
nur 60,- DM\*

**DAS MEGA-PRICK-  
GERÄT DER  
SAM-JAHRGÄNGER**

**89**  
nur 60,- DM\*

**90**  
nur 60,- DM\*

**91**  
nur 66,- DM\*

\* nur verfügbar  
der Versand  
kostenlos

**inkl.  
1 Sammelordner**



Bitte Bestellkarte benutzen



'friedlich' ermahnt, legt FINGUS ihm eine Heftzwecke auf die Kiste. Wenn der Koch die Bulette hochwirft, schütet WINKLE sofort den Freundtrunk darüber. Ortswechsel: THRON.

WINKLE nimmt den Pfeffer, benützt den Hocker mit der Felsenbrüstung und bildet dadurch eine Art Rüberleiter. FINGUS steigt in seine Hände und wird hochgeschleudert. FINGUS drückt den Knopf, und WINKLE geht durch die jetzt offene Tür. WINKLE geht durchs Ohr und zieht an der Zunge, während FINGUS ebenfalls durch das Ohr geht. Dadurch erscheint beim 'Höllenhund' eine Schabe. WINKLE läuft in die Nähe der Öffnung (*links*), und FINGUS stellt sich in die Nähe des Lochs (*rechts*). WINKLE streckt seinen Kopf durch die Öffnung, und FINGUS greift gleichzeitig mit dem Handschuh durch das Loch. FINGUS benützt die Schabe mit dem Loch und benützt den Freundtrunk mit ihr. Dadurch wird auch der Schabenfreund besänftigt. Nun müssen wieder beide nach oben. Jetzt zieht FINGUS an der Zunge, während WINKLE durch das Ohr geht und dadurch die Krone des Ekels stiehlt. Nun muß man sich ei-

ne neue Schabe besorgen und die beiden Gobliins nach links außen stellen. Ortswechsel: RÜSTUNG.

FINGUS benützt den Stein am Turm und wird dadurch hinaufkatapultiert. Er öffnet den Helm und redet mit dem König. FINGUS setzt die Krone auf den Helm. Er nimmt sich eine Feder und taucht diese in den Farbtopf des Malers. Er benützt die Schabe mit dem Loch, den Pinsel mit der Schabe und pfeffert sie. Zuallerletzt benützt er den Freundtrunk mit dem 'Maikäferverschmitt'. Ortswechsel: THRON.

Narrenprinz einmal anklicken, danach Ortswechsel: RÜSTUNG.

FINGUS und WINKLE stellen sich unter die Maschine, und der Narr benützt die Maschine. Ortswechsel: SCHREIBTISCH.

benützt. FINGUS entzündet nun den Docht, indem er den Glassplitter in den Strahl hält. Nun kann er einen Wachsklumpen nehmen, mit dem er einen Abdruck des Siegels macht. Diesen Abdruck benützt FINGUS um das Schloß der Truhe zu öffnen. Es fällt ein Korn heraus, das FINGUS aufnimmt. FINGUS benützt es mit dem Dorf (*auf der Landkarte*). Frei nach den Gebrüdern Grimm klettern sie nun die Pflanze hinunter.

WINKLE geht durch das Loch und erhält dafür eine Bohne, die er nimmt. WINKLE hebt den Stein und gibt dem Maulwurf die Bohne. Währenddessen nimmt Fingus dem Maulwurf die Mütze weg. WINKLE stochert mit dem Streichholz einen Apfel herunter, und FINGUS fängt ihn mit der Mütze auf. WINKLE gibt den Apfel durch das Loch



▲ Wiedersehen mit dem netten Schmied



▲ Monster im Anmarsch

## Augen-Fußball

FINGUS nimmt das Streichholz. FINGUS und WINKLE benützen gleichzeitig Messergriff bzw. WINKLE die Messerspitze zweimal. Somit tragen sie das Messer nach vorne. WINKLE hebt mit dem Streichholz das Auge aus dem Schädel. Der Narr spielt damit 'Fußball'. FINGUS nimmt die dadurch entstandenen Glassplitter und das Lesezeichen, das FINGUS mit der Kerze

dem undankbaren Narren, der sofort die nächste Dummheit begeht. Damit ihm die beiden Gobliins folgen können, müssen sie jeweils einen Pilz essen. Ortswechsel: TRAUMLAND.

## Bowlingektion

FINGUS berührt die Kegel, und WINKLE läuft auf den rechten Stern, sobald die Bowlingkugel unter ihm auf- und abhüpft. WINKLE legt die



▲ Teamwork mit dem Monster bringt die Wache zu Fall



▲ Ab in den Gulli!

Bowlingkugel auf den Deckel, und FINGUS springt auf die Platte. Dadurch erscheint eine Sicherheitsnadel. WINKLE besorgt sich eine neue Bowlingkugel und legt sie wieder auf den Deckel, stellt sich jetzt aber auf den Katapult. FINGUS hüpfert auf der Platte, und WINKLE gelangt dadurch auf den Regenbogen. WINKLE drückt auf die Antenne und steigt auf die Blase. FINGUS wartet, bis die Blase direkt auf den Deckel gesunken ist und hüpfert wieder auf die rechte Platte. WINKLE nimmt die Sicherheitsnadel. WINKLE muß wieder auf den Regenbogen. FINGUS läuft auf die Platte am Fuße des Regenbogens. WINKLE hüpfert danach auf der Platte links oben. WINKLE drückt jetzt auf den Knopf. Sobald der Narr im Blasrohr ist, drückt auf die Antenne. WINKLE sprintet nun zu der Blase mit dem Narren darin (!) und zerstückt sie mit der Sicherheitsnadel. Ortswechsel: PFLANZE.

Der Narr stellt sich auf den Katapult, FINGUS drückt den Knopf, und WINKLE benützt den Katapult. Dieser Vor-

gang muß wiederholt werden, bis der Narr mit dem Schlüssel von dem Vogel entführt wurde. Ortswechsel: BERGE.

### Bergtour

FINGUS nimmt den Stein, und WINKLE nimmt ihn ihm eine Stufe höher aus der Hand. Nun benützt FINGUS den Stein, und WINKLE nimmt ihn eine Stufe höher ab. Der Stein liegt nun auf der zweiten Etage. WINKLE stellt sich auf den Löwen, und FINGUS wirft den Stein. WINKLE stößt den Kopf von seiner Halterung herunter. Stein auf erste Etage, WINKLE stellt sich auf den Löwen, und FINGUS wirft den Stein. WINKLE geht durch das Loch, und FINGUS steigt auf den Löwen. WINKLE wirft den Kopf herunter und trifft wieder den armen Löwen. Dadurch gelangt FINGUS auf den fliegenden Felsen. FINGUS benützt '!!!'. WINKLE stellt sich zu FINGUS auf den Felsen, sobald er auf gleicher Höhe ist. WINKLE bildet mit dem Fels eine Brücke, und FINGUS läuft darüber (*schnell*). FINGUS benutzt die Feile mit dem Käfig und nimmt den Schlüssel. Ortswechsel: PFLANZE.

FINGUS öffnet das Tor mit dem Schlüssel. FINGUS gibt dem besessenen Narr das Zaubwasser. Er holt den Bleistift, den WINKLE dreimal mit der Tafel benützt, wodurch er einen Schwamm erhält. WINKLE nimmt den

Schwamm. FINGUS benützt den Bleistift mit dem Portrait. WINKLE springt kurz danach in den Lehnstuhl und fängt den Bumerang (*automatisch, u.U. öfters probieren*). WINKLE benützt den Humpen mit Tazaar. FINGUS benützt den Bumerang mit dem Zahnstocher und nimmt ihn danach.

### Der Zahnstocher

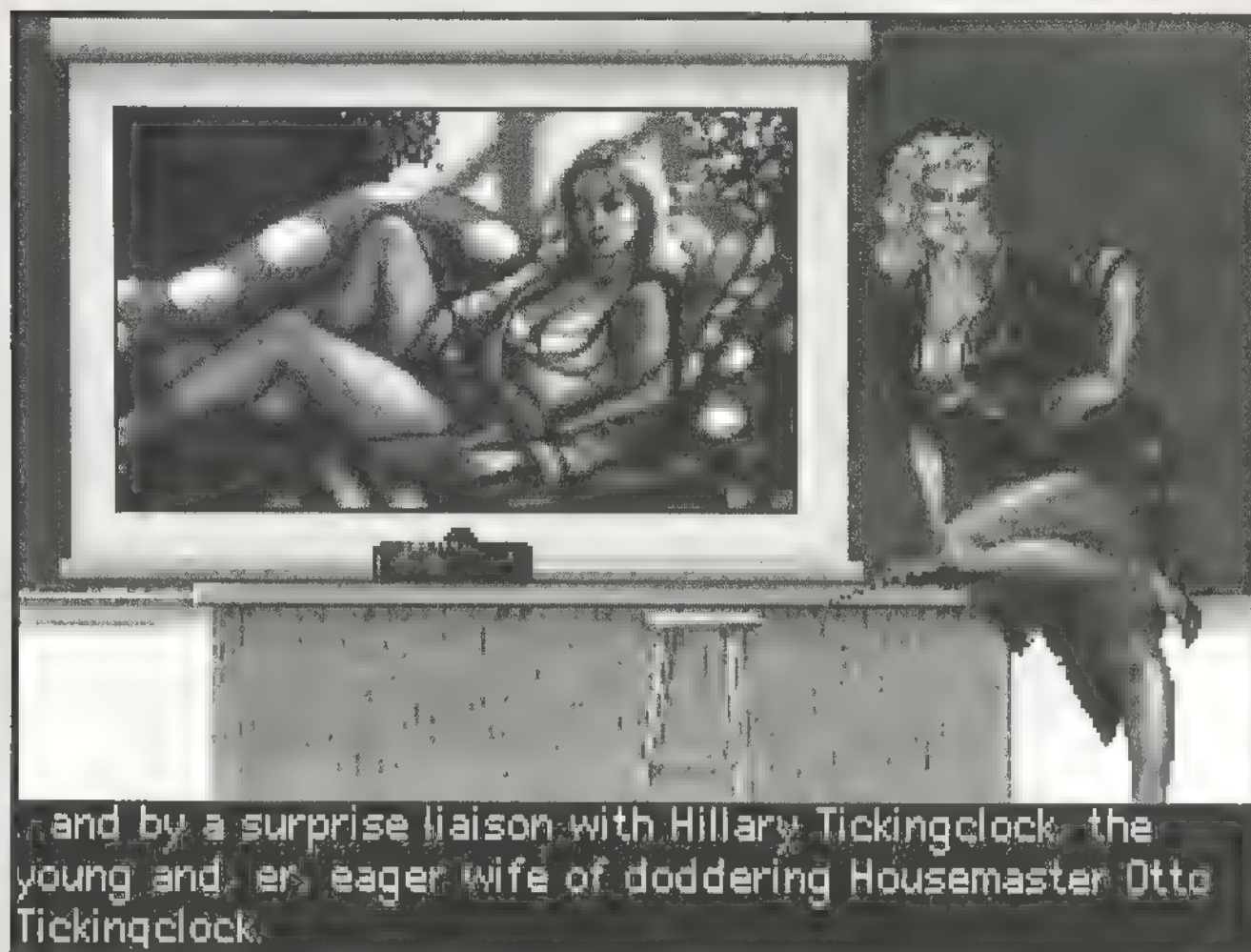
WINKLE benützt den Zahnstocher mit dem Skelett, das dadurch eine Flasche freigibt, die leider zerbricht. WINKLE saugt die Pfütze mit dem Schwamm auf. WINKLE bläst in die Pfeife und FINGUS benützt den nassen Schwamm mit dem Rauch. Es erscheint eine Tür durch die die Goblins gehen und ins TOTENREICH gelangen. FINGUS stellt sich auf das Auge ganz rechts unten, und WINKLE geht auf '!!!'. FINGUS nimmt die Maus und benützt sie mit dem Lehm.

WINKLE läuft auf das Krokodil, benützt sofort den Bumerang auf den Zähnen und läuft schleunigst auf die '!!!'. WINKLE legt den nassen Schwamm auf den Felsen, und der Narr stellt sich auf das Auge ganz rechts unten. WINKLE läuft auf '!!!' und FINGUS zeichnet mit dem Bleistift eine Mainzelmännchentür auf den Felsen. WINKLE ergreift sofort den Türknauf.

Schlußbemerkung: Es lohnt sich trotz Komplettlösung, öfters abzuspeichern. □

Hans-Joachim Hof





**D**er Erstling der "Spellcasting"-Reihe trug den Lebensweisheit ausstrahlenden Titel "Sorcerers get all the Girls". Der Nachfolger bewies unter dem Etikett "The Sorcerer's Appliance" allen, die schon immer einmal in der Chemiestunde hübsche Mädchen zusammenbasteln wollten, daß so etwas mit den richtigen Zutaten problemlos machbar ist. Die Nummer Drei der Spiele-Reihe zeigt nun, was Zauberstudenten in den Semesterferien treiben: Der "Frühlingsurlaub" ist selbstverständlich wieder gespickt mit viel Zauberei und ebenso amourösen wie amüsanten Abenteuern. Dafür garantiert der "Spellca-

# Frühlingsgefühle

## Ein Magiestudent hat's schwer

Wenn die Jungs von der Zauberer-Universität sich auf sportliche Wettkämpfe einlassen, Party-Mädchen zur begehrtesten Handelsware avancieren und die schönsten Kurven unter nassen T-Shirts prämiert werden - dann kann man doch nur versehentlich in eine amerikanische College-Komödie hineingeraten sein? Falsch: Es ist "Spellcasting"-Zeit! Die dritte Story dieser Serie skurril-pikanter Textadventures führt wieder durch ein Panoptikum irrwitziger Überraschungen.

sting"-Designer Steve Meretzky - er stattete schon Infocom's Textadventure-Klassiker "Leather Goddesses of Phobos" vor Jahren mit einer gehörigen Portion Pfeffer aus.

Wie schon bei den beiden Vorgänger-Spielen schlüpfte ich auch beim "Spring Break" in die Rolle des leicht vertrottelten Magie-Studenten Ernie Eaglebeak. Meine Kommilitonen und ich verbringen einen kurzen aber heftigen Urlaub auf Fort Naughtytail. Dank einer kleinen Kabbeleie am Strand sind wir gezwungen, in dieser knappen Erholungszeit auch noch sportlichen Ehrgeiz zu entwickeln: Mit den Studenten der rivalisierenden Universität St. Weinersburg Academy of Magic müssen wir insgesamt 13 verschiedene Wettbewerbe austragen, die bepunktet werden. Unsere Truppe schmückt sich mit dem stolzen Namen Hu Delta Phart (HDP), die der Gegner schimpft sich Getta Loda Yu (GLY). Die Mannschaft, die am Ende der Woche die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt den Wettkampf.

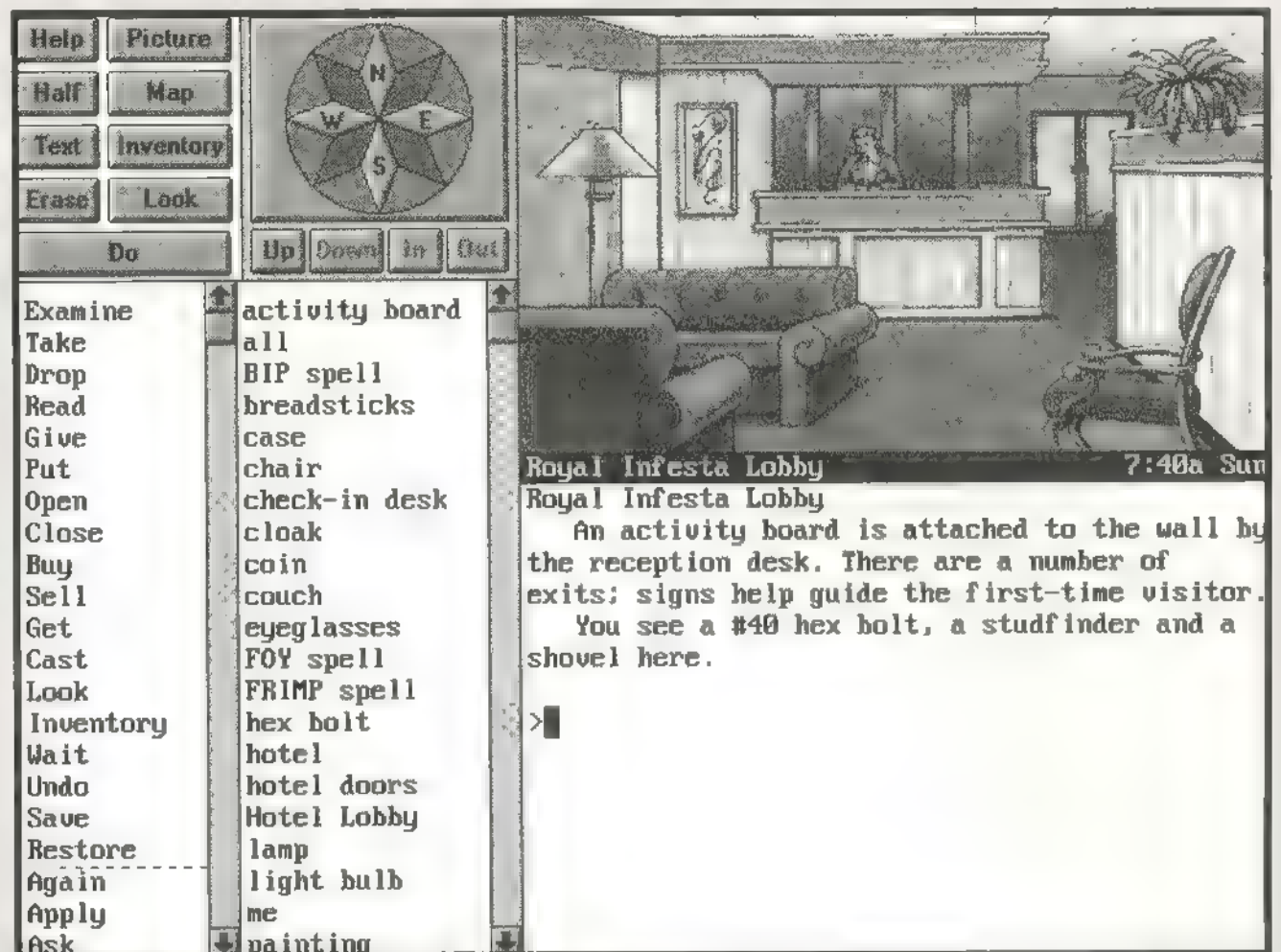
Wie könnte es anders sein: Natürlich spielt Magie eine besondere Rolle. Ich muß mein Zauberbuch zur Hand haben. Wenn eine Zauberkiste einen neuen Zauberspruch verfügbar macht, brauche ich die Kiste nur zu öffnen – der Zauberspruch überträgt sich dann automatisch ins Zauberbuch.

## Traum und fliegender Teppich

Zu Beginn des Spiels befinde ich mich an einem Strand. Es ist Samstag, 13.10 Uhr. Vor lauter Langeweile nehme ich das Zauberbuch, lese es, betrachte dann (keine Gelegenheit auslassend) das anregende weibliche Geschöpf. Aus purem Übermut wende ich den Zauberspruch "BLERK" an (*cast BLERK spell*) und vergesse auch nicht, anschließend in den "NAUGHTY"-Modus zu wechseln. (Man will ja auch etwas davon haben.) Nach kurzer Zeit erscheint der Zauberspruch "WOO" im Zauberbuch. Es ist der Zauberspruch der "Privatsphäre". Ich spreche ihn aus und finde mich daraufhin in angenehmster Begleitung in einem Hotelzimmer wieder. An dieser Stelle erwacht grinsend mein Triebleben in mir und fordert seinen Tribut: Ich tue also mit meiner Begleiterin, was ich nicht lassen kann – und erwache abrupt aus diesem schönen Traum.

Leicht verschlafen finde ich mich in meinem Zimmer in der Universität wieder. Bevor ich es verlasse, reiße ich alles an mich, was nicht niet- und nagelfest ist (*take all*). Unter anderem habe ich 375 Goldstücke. Geld spielt im weiteren Verlauf des Spiels eine wichtige Rolle, da ich eine ganze Reihe von Gegenständen kaufen muß.

Auf dem Rasen vor meinem Haus (*Front Lawn*) greife ich mir eine Zeitung. Ihre Artikel geben mir einige Hinweise für spätere Rätsel – also lese ich sie gründlich. Währenddessen erscheinen nacheinander meine Kommilitonen, die sich auf den magischen Teppich setzen. Fred bringt ein Faß Bier mit, Ollie einen Koffer mit Bräunungstuben und Izzie einen Sack mit Goldmünzen. Ralph und Vince ächzen

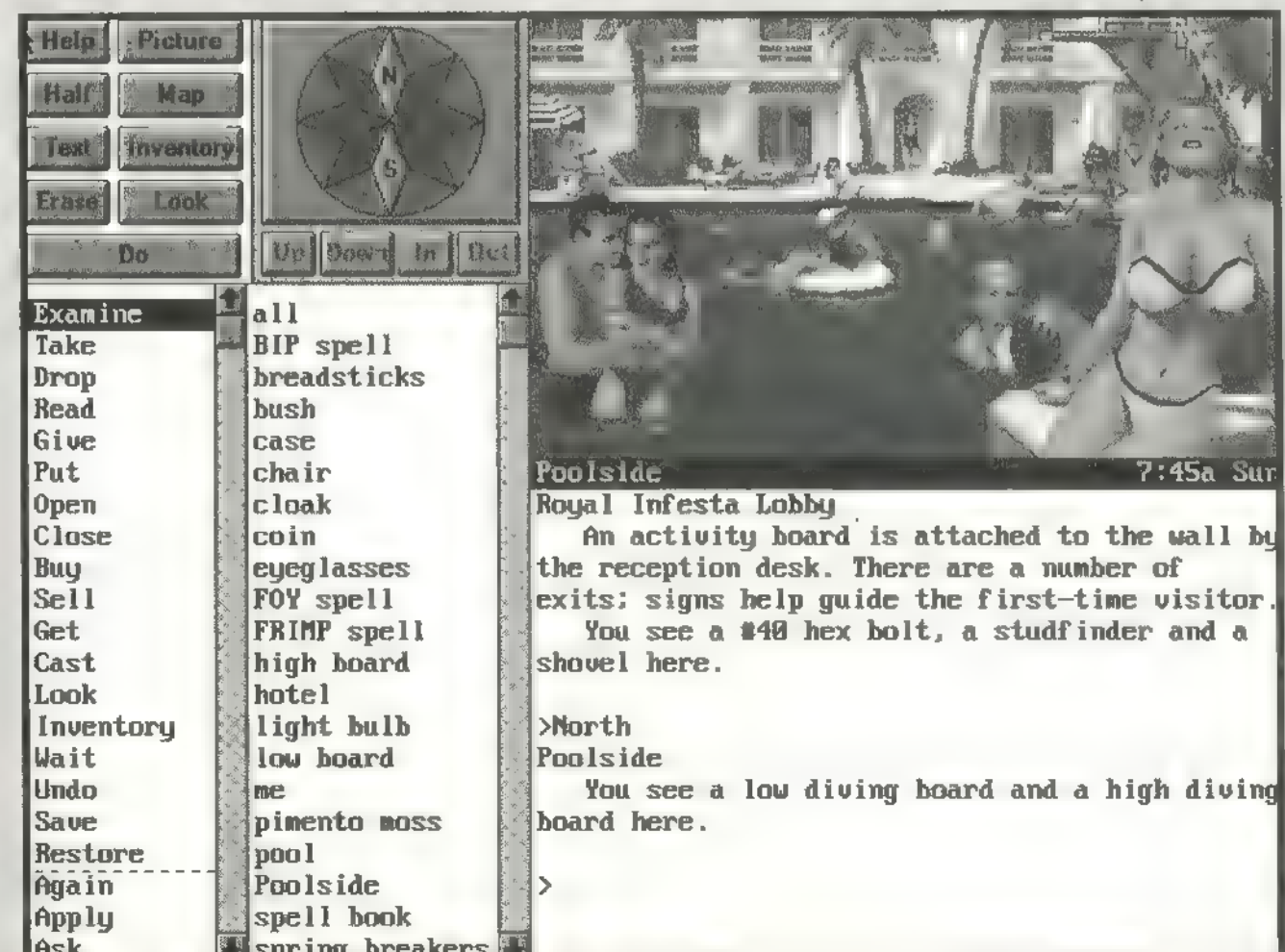


### ▲ Die Lobby des Traumhotels

unter einem großen Reisekoffer, und Moe schleppt eine tragbare Bar auf den Teppich. Da ich zum Teppichmeister auserkoren wurde, warten nun alle auf mich. Also betrete ich den Teppich (*step on carpet*). Jetzt geht es nach Fort Naughtytail: *take off, east* (zweimal), *southeast* (fünfmal), *south* (fünfmal), *east* (siebenmal) und *northeast* (zweimal).

Bevor wir das Ziel erreichen, gibt es ein Problemchen: Um die Landung zu schaffen, muß Ballast über Bord. Es gilt also, die 5 Gegenstände, die wir bei uns haben, nacheinander abzuwerfen. Die Reihenfolge ist weitgehend egal – den Sack Gold werfe ich allerdings zuletzt ab. Folgende Reihenfolge hat sich bewährt: zuerst die tragbare Bar (*throw portable bar*), dann den großen

### ▼ Spiel und Spaß am Swimming-pool



Reisekoffer (*trunk*), den Koffer mit den Bräunungstuben, das Bierfaß (seufz!) und schließlich den Sack Gold.

## Chapter 1: Worth the Weight

Wir landen auf der Plaza und gehen zuerst nach Norden in unser Hotel, um unsere Zimmer zu beziehen. Da wir den Sack Gold nicht mehr haben, muß ich den "Zahlemann" spielen. 60 meiner Goldstücke werden automatisch abgezogen. Der nächste Treffpunkt ist in 30 Minuten am Blather Beach. Bevor ich dorthin gehe, schaue ich mir mein Zimmer an, das sich im Erdgeschoß befindet: Zimmer 17 (*up, G, 17*). Hier lege ich alle Gegenstände ab – bis auf das Zauberbuch natürlich, denn man kann ja nie wissen.

Am Blather Beach warte ich, bis die GLY-Studenten erscheinen. Sie wollen uns vom Strand vertreiben. Wegen der Mädchen trauen sie sich aber nicht, Streit anzufangen. Eine herzerfrischend aussehende Maid (*The Judge*) erscheint und schlägt vor, diesen Konflikt durch 13 Wettbewerbe zu lösen, die über die ganze Woche verteilt werden sollen (wie kommt sie bloß auf solche Ideen?). Die Gruppe, die gewinnt, bleibt am Strand – die andere muß sich trollen.

Die erste Wettkampfdisziplin ist Gewichtheben. Bulldozer, einer der GLY-Studenten, hebt nacheinander ein kleines, ein mittelschweres und ein schweres Gewicht. Für uns muß nun Moe die Gewichte heben. Sobald er an eines der drei Gewichte tritt, wende ich den Zauberspruch "FRIMP" auf das jeweilige Gewicht an. Moe hebt nun nacheinander die Gewichte mit Leichtigkeit, und die Schiedsrichterin gibt den ersten Punktstand bekannt: HDP 45 Punkte, GLY 40 Punkte.

Der nächste Wettbewerb besteht darin, Mädels für eine Party am Sonntagabend zu finden. Nun bleibt genug Zeit, den Ort zu erforschen. Zuerst gehe ich ins Hotel, um Hillary Tickingclock aufzusuchen. Aus der Zeitung habe ich erfahren, daß sie in unserem Hotel wohnt – und zwar in Zimmer 911. Vor diesem Zimmer ste-

## Liste der Zaubersprüche

### Stufe 1:

WOO	—	Zauber der Privatsphäre (nur am Anfang des Spiels im Traum)
BIP	—	produziert sanfte Musik
BIM	—	RATANT auf BIP: produziert Schleim
FOY	—	produziert Daiquiri-Mixgetränk
VOY	—	RATANT auf FOY Zauberspruch: produziert Arbeitskleidung

### Stufe 2:

BLERK	—	erzeugt lila Tiere (nur am Anfang des Spiels im Traum)
FRIMP	—	hebt einen Gegenstand in die Luft
FRUMP	—	RATANT auf FRIMP: der Zauberspruch der Gesetzgebung
SPUNJ	—	vergrößert Baumwurzeln
SPURJ	—	RATANT auf SPUNJ: vergrößert kleine Früchte

### Stufe 3:

RATANT	—	verändert andere Zaubersprüche ( <i>siehe dort</i> )
RATTAN	—	RATANT auf RATANT: verwandelt eine Muschel VORSICHT! Erst am Ende des Spiels verwenden!
PEAWEE	—	Zauberspruch der Rückkehr
POWWOW	—	RATANT auf PEAWEE: Zauberspruch der Abschweifung
UPPSY	—	Zauberspruch des Gegensatzes, des Gegenteils
DOWNSY	—	RATANT auf UPPSY: Zauberspruch, um Beutelratte zu erzeugen

### Stufe 4:

(nach Abliefern der reparierten Glühbirne in der Guild Hall)

BIGFINNO	—	verwandelt Menschen in Meermenschen
GESSIBUB	—	Zauberspruch der Vereinfachung
DESSIBUB	—	RATANT auf GESSIBUB: Zauberspruch der Erweiterung, Vergrößerung, Verstärkung
KITCHEMY	—	verwandelt Blei in Brot
BOTCHEMY	—	RATANT auf KITCHEMY: verwandelt Schale in Stahl

### Stufe 5:

(nach Abliefern des Perlenstaubes in der Guild Hall)

HISINFISA	—	läßt Luft aus Gegenständen heraus
HUFINPUFA	—	pumpt Gegenstände auf

### Stufe 6:

(nach Abliefern des Seehundes in der Guild Hall)

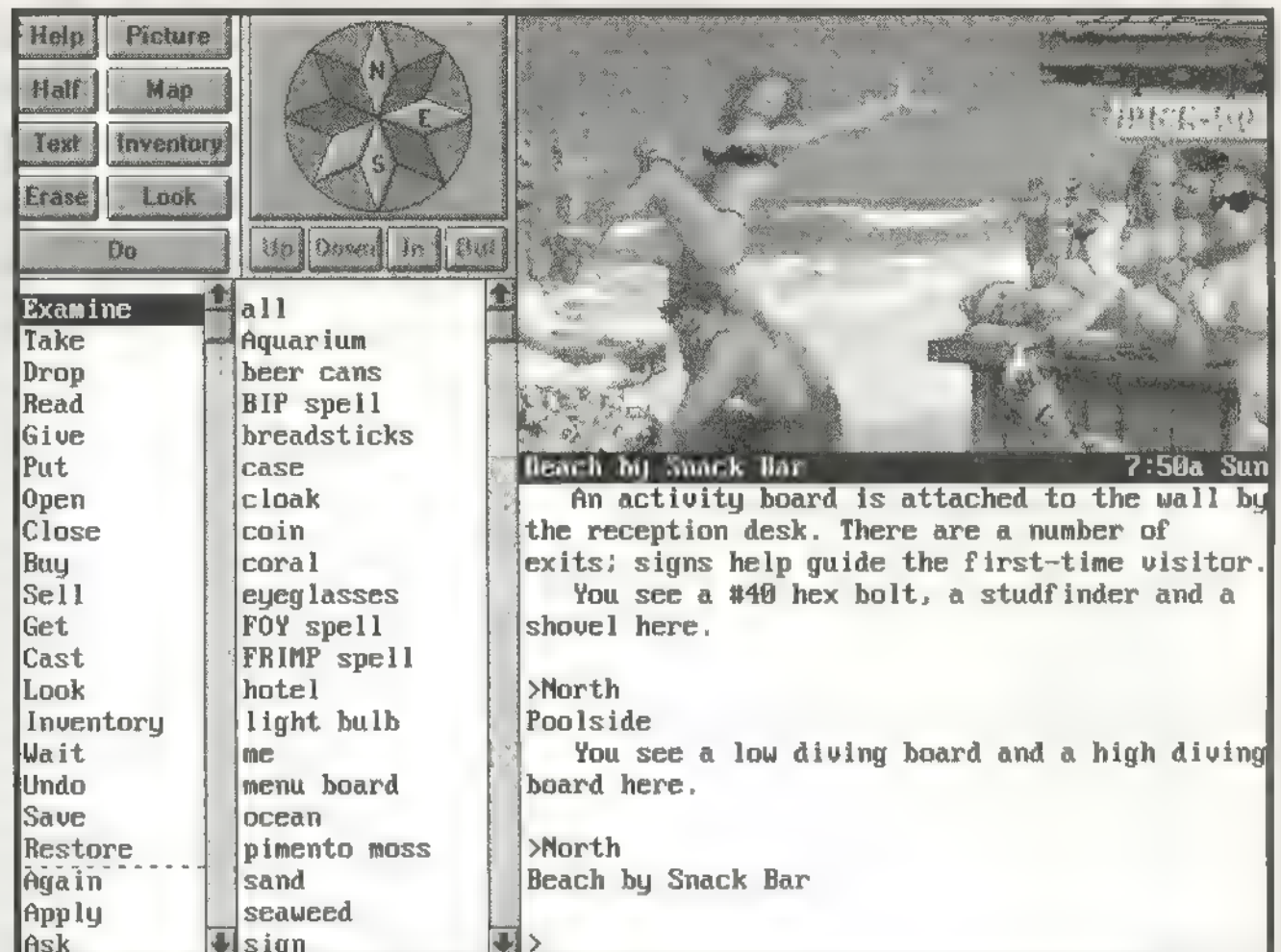
OKEEDOKEYO	—	Zauber der Gelehrigkeit, der Fügsamkeit
------------	---	---

hen natürlich Legionen von Männern, die sich mit Hillary vergnügen wollen, Schlange. Ich nehme mir eine Eintrittskarte und stelle fest, daß ich sehr lange warten muß. Nach kurzer Wartezeit erscheint ein junger Mann, der mir seine Karte für 30 Goldstücke anbietet. Ich kaufe sie ihm ab und warte dreimal, bis meine neue Nummer an der Reihe ist. Jetzt betrete ich das Zimmer und – nein, erst die Arbeit, dann das Vergnügen. Ich öffne also Ottos Koffer, nehme die "RATANT"-Zauberbox und den Schlips. Bevor ich das Zimmer wieder verlasse, erwacht mal wieder mein Tribleben. Ich mache also – ja, wolle, genau. Und zwar mit Hillary. Klar?

Mein nächstes Ziel ist das Zentrum des Dorfes (*Village Center*), wo ich den abgeworfenen Sack mit Goldstücken finde (ist doch nett, nicht?). Ich öffne ihn, und mein Guthaben erhöht sich um 200 Goldstücke. Nun gehe ich zum Höhleneingang (*Mouth of Cave*), wo – glurks! – eine Fleischkeule eines Höllenhundes liegt. Nun gehe ich nach Süden, nehme von der Cliff Road die Handschuhe (*suction gloves*) und lege den Fleischbrocken am Ende der Straße (*End of Road*) vor einem Zaun ab. Ein Hund, der sich auf der anderen Seite des Zaun befindet, beginnt sofort, ein Loch unter dem Zaun hindurch zu graben. Der Hund scheint jedoch keinen allzuflotten Prozessor zu haben (Auslaufmodell?), daher braucht er sehr lange dafür. Ich verlasse also diesen Ort zunächst wieder.

Auf dem Rückweg ins Dorf gehe ich zum Cliff Bottom, wo der abgeworfene Schrankkoffer gelandet ist. Ich öffne ihn und nehme die darin enthaltene "KITCHEMY"-Zauberbox und den Jeansstoff (*denim*) heraus. Die Schatzkiste wird von einer riesigen Qualle bewacht und läßt sich noch nicht öffnen.

Jetzt starte ich erst einmal eine gepflegte Einkaufs-Organie. Im "Souvenir Shop" kaufe ich das Rostspray, die Pfeife, mit der man den mythischen Vogel Rock herbeirufen kann (*roc call*) und die "UPPSY"-Zauberbox, die ich sogleich öffne. Um meinen Kontostand aufzustocken, muß ich –



### ▲ Strandfreuden

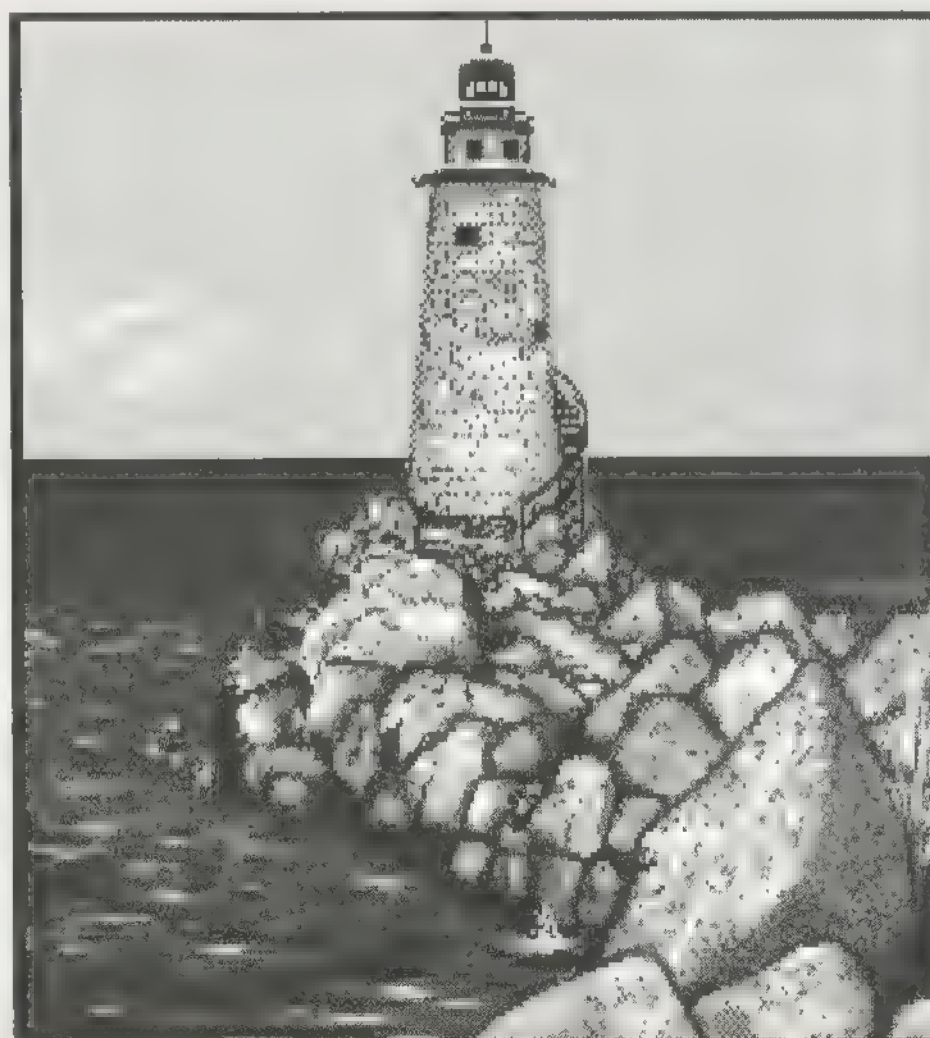
– in, keine Angst: nicht etwa arbeiten, sondern spielen. Vorher gilt es allerdings, das Spielcasino (*Gambling House*), das sich im Dorfzentrum befindet, geradezurücken. Solange es schiefsteht, hat man nämlich keine Chance, etwas zu gewinnen. Es gibt zwei Wege, die anstehenden baulichen Veränderungen durchzuführen: Entweder wendet man den Zauber-

spruch "UPPSY" auf das Casino an, oder man kriecht unter das Haus (*enter crawl space*) und nimmt die spezielle Stütze heraus (*take the support*).

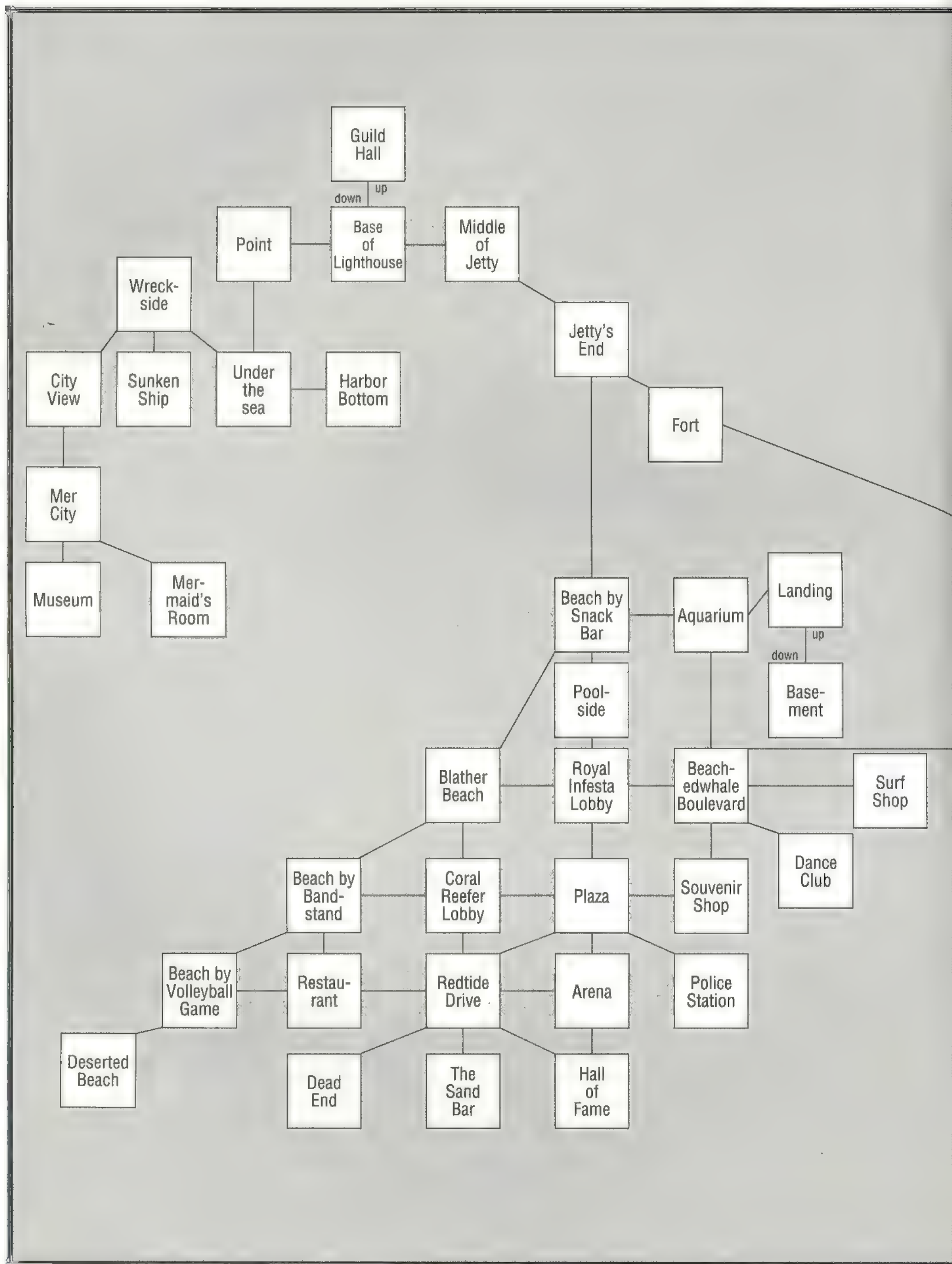
Bevor ich dann das Casino betrete, heißt es, den Spielstand zu speichern. Es ist nämlich keinesfalls gesichert, daß ich hier gewinne. Im Gambling House gibt es drei verschiedene Möglichkeiten zum Spielen: BLOCKJOCK,

RUELOTTO oder die SQUAT MACHINE. Der Spielautomat ist bekannt, empfiehlt sich wegen der erbärmlichen Gewinnchancen jedoch nicht.

Das Einsatzlimit für die Spiele im Casino beginnt am Sonnabend mit 10 Goldstücken und erhöht sich dann



◀ Der Leuchtturm der Zauberer







# SPRING BREAK

jeden Tag um weitere 10 Goldstücke. Für den ersten Besuch empfiehlt sich das Spiel RUELOTTO. Hier setze ich meinen Einsatz auf das Tor, aus dem, wie ich hoffe, die Maus herauskommen wird. Die Auszahlungsquoten der sechs Tore steigen von links nach rechts, von 4:1 ganz links bis 42:1 ganz rechts. Es gibt kein bestimmtes Schema, nach dem man immer gewinnt. Es hat sich jedoch bewährt, ständig auf das vierte oder fünfte Tor von links zu setzen. Verliert man alles, lädt man den gespeicherten Spielstand und versucht es erneut.

Beim zweiten Besuch am nächsten Tag spiele ich dann BLOCKJOCK. Hier wird eine Karte aufgedeckt – der Spieler muß dann entscheiden, ob diese Karte höher oder niedriger ist als die jeweils nächste. Insgesamt gibt es 32 Karten (*siehe Tabelle*). Hier empfiehlt es sich, HIGH einzugeben, wenn eine der ersten 16 Karten gezeigt wird. Bei den Karten 17 bis 32 entscheide ich mich lieber für LOW. Bei diesem Verfahren gewinnt man zwar nicht immer, aber wenigstens immer öfter. Mein Einsatz entspricht immer dem Höchstlimit: Ich will ja nicht kleckern, sondern klotzen.

Das Auszahlungssystem ist recht kompliziert. Setzt man HIGH auf eine niedrige Karte, kann man sehr viel mehr gewinnen als wenn man HIGH auf eine hohe Karte setzt. Mit diesem Spiel läßt sich das Guthaben recht schnell verstärken.

Sobald der Kontostand etwa 600 Goldstücke beträgt, verlasse ich das Casino wieder. Bevor es Zeit zum Schlafen ist, gehe ich noch zum Fort, schaue in die Kanone und finde Pimentmoos. Anschließend gehe ich weiter zur Guild Hall. Ein Magier gibt mir den Auftrag, eine defekte Glühbirne reparieren zu lassen und sie zurückzubringen. Zur Belohnung wird meine Zauberkraft um eine Stufe erhöht. Ich nehme die Glühbirne und kehre auf direktem Weg in mein Hotelzimmer zurück. Dies sollte man übrigens jeden Tag nicht später als 11 Uhr abends tun. Abgekämpft wie Ernie ist, schläft er nämlich kurz nach 23 Uhr unweigerlich ein – egal, wo er gerade ist. Ge-

schieht es irgendwo unter freiem Himmel, fehlt am nächsten Morgen die Hälfte des Geldes! In meinem Zimmer gebe ich einfach *sleep* ein.

### Chapter 2: Life of the Party

Inzwischen ist der Sonntagmorgen gekommen. Ich nehme das Brot (*breadsticks*) und mein Zauberbuch mit. Alle anderen Gegenstände bleiben vorerst in meinem Zimmer liegen. Falls ich die "RATANT"-Zauberkiste noch nicht geöffnet habe, tue ich es jetzt. Der Zauberspruch "RATANT" läßt sich auf jeden anderen Zaubersprüche anwenden. Er verwandelt diesen in sein genaues Gegenteil. Vorsicht ist nur geboten, wenn "RATANT" auf sich selbst angewandt werden soll.

Mein erstes Ziel am Sonntag ist der Pawn Shop, wo ich die "PEAWEE"-Zauberkiste und die Farbbombe für zusammen stolze 190 Goldstücke kaufe. Die "PEAWEE"-Kiste wird sogleich geöffnet. Im Hardware Store kaufe ich alle drei angebotenen Gegenstände: den Bolzen (*bex bolt*), den "Studfinder" und die Schaufel – das macht insgesamt 117 Goldstücke. Das Wort "Stud" hat mehrere Bedeutungen, von denen zwei für das Spiel wichtig sind: Es kann "Stützpfeiler" oder "Stützpfeiler" bedeuten, ist aber andererseits auch eine Kurzform für "Student" oder "Studentin". Mit Hilfe des "Studfinder" kann man all das finden, wenn man ihn einschaltet.

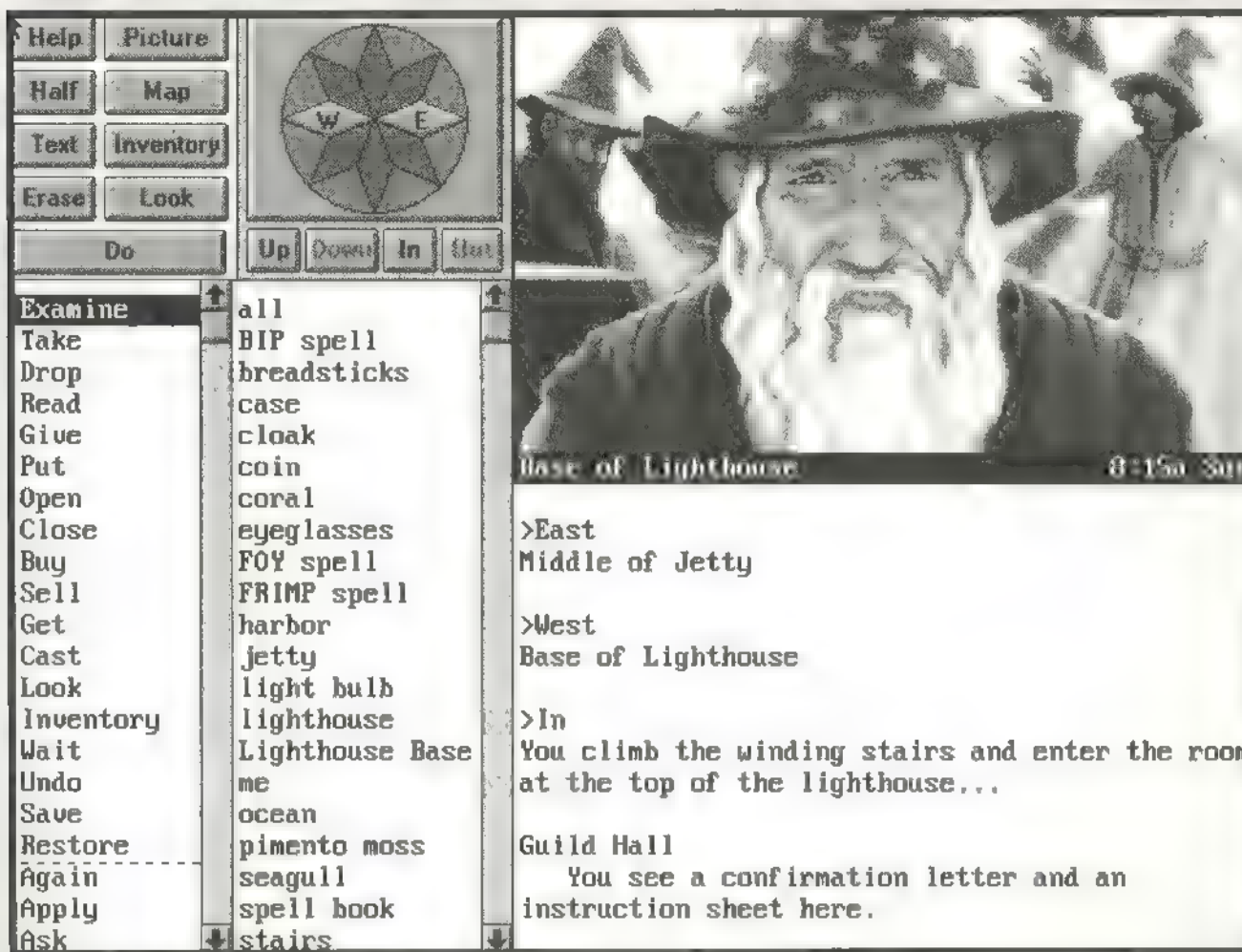
Mein nächstes Ziel ist das Restaurant, wo beim Betreten eine Wand einstürzt und einige Stützbalken zu Boden fallen – nichts weiter Ungewöhnliches. Der "Studfinder" macht ein lautes Geräusch. Bevor ich dann einen Balken aufnehme, setze ich mich erst einmal an den Tisch und bestelle etwas zu essen. Da es nur noch Schellfischsuppe gibt (*buy bisque*), bestelle ich sie und esse sie auch. Dabei finde ich auf dem Teller eine auffällig schwere Seemuschel, die ich an mich nehme. Sie ist erst später von Bedeutung. Schließlich lasse ich noch den Stützbalken mitgehen und verlasse das Restaurant.

Da ich mit dem Balken herumlaufe,

werde ich für die Zerstörung der Wand verantwortlich gemacht und ins Gefängnis gesteckt. Dies passiert an den folgenden Tagen noch mehrmals automatisch und läßt sich nicht verhindern. Man muß für jedes Mal einen anderen Weg finden, auszubrechen. Es gibt mindestens 7 Wege, aus dem Knast zu kommen:

1. Man gibt der Ratte irgendeinen Gegenstand. Sie verwandelt sich in einen Prinzen, der schließt dann die Zellentür auf und gibt den Gegenstand zurück.
2. Mit der Spraydose aus dem Souvenir Shop kann man die Gitterstäbe einsprühen (*spray bars with spray can*). Einmal warten, und der Weg ist frei.
3. Wenn man einen "Slimfish" isst, der auf dem Fish Market verkauft wird, ist man so dünn, daß man durch die Gitterstäbe hindurchschlüpfen kann.
4. Mit Hilfe der Schaufel kann man einen Tunnel graben und landet in der Arena (*dig with shovel*). Da bei dieser Aktion die Schaufel verlorengeht, darf man diese Methode erst nach dem Sandburgenbau-Wettbewerb am Montag anwenden.
5. Man kann die Zellentür mit Hilfe des Zauberspruches "UPPSY" öffnen.
6. Wenn man den Zauberspruch "RATANT" auf den Spruch "FRIMP" anwendet, erhält man den Zauberspruch "FRUMP", den Spruch der Gesetzgebung. Wendet man diesen dann einfach an (*cast FRUMP spell*), kann man die Zelle ganz unspektakulär verlassen.
7. Man wendet den Zauberspruch "RATANT" auf den Spruch "BIP" an und erhält den Spruch "BIM", der Schleim produziert. Wenn ich diesen Spruch auf mich selbst anwende, beginne ich zu husten und zu keuchen, so daß mich der Sheriff entläßt.

Nachdem ich erfolgreich ausgebrochen bin, gehe ich in meinem Hotel in Zimmer 3313, wo die Party stattfinden soll. Hier lege ich den Stützbalken ab. Da mein Kontostand schon wieder bedrohlich abgesunken ist, spiele ich noch eine Runde BLOCKJOCK im



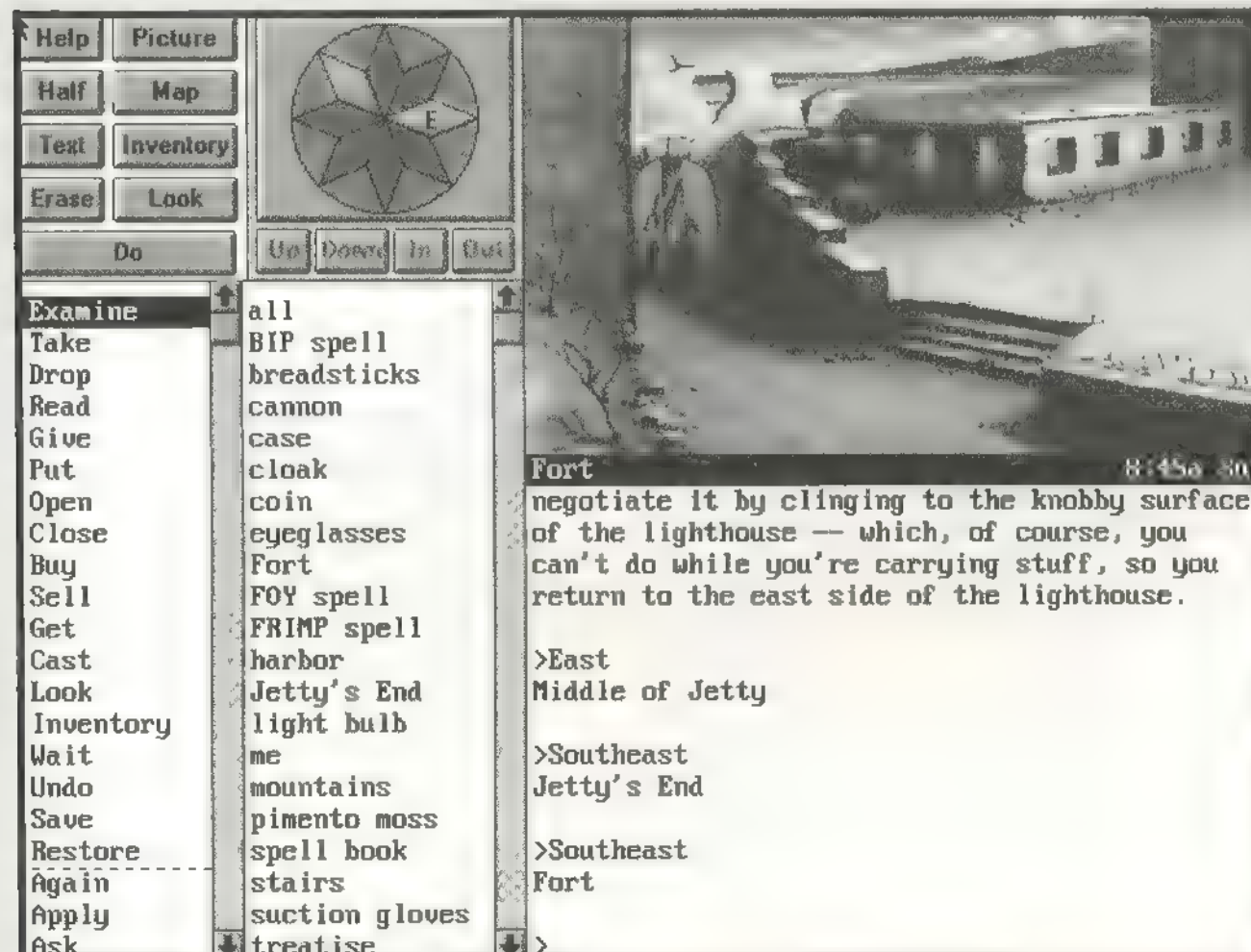
## ▲ Der Leuchtturmwärter-Club

Gambling House, bis ich wieder gut 600 Goldstücke habe. Anschließend kann ich in die Groggery gehen, wo ein Säufer sitzt. Dieser ist für 500 Goldstücke bereit, sich von seinem Schließfach-Schlüssel zu trennen.

Jetzt schlendere ich in die Eingangshalle meines Hotels (*Royal Infesta Lobby*), wo ich die Schaufel ablege. Im Zusammenhang mit dieser Schippe

hat das Spielprogramm offensichtlich einen kleinen Bug: Wenn man die Schaufel mit ins Zimmer nimmt, ist sie am nächsten Tag verschwunden (oder gibt es in guten Hotels schaufelfressendes Ungeziefer?). In der Halle warte ich nun bis 6 Uhr (*wait until 6:00*). Eine Gruppe sehr attraktiver Weiblein (Wau!) erscheint kurz, verschwindet aber bis 7 Uhr wieder. Es sind genau

## ▼ Immer noch im Leuchtturm



die Richtigen für die Party. Also warte ich bis 7 Uhr. Um die Mädels in Zimmer 3313 zu locken, gebe ich ihnen den "Studfinder", den sie auch prompt einschalten. Sie verdünnisieren sich daraufhin, und ich begeben mich in "Hotel Room 3313" zum "Kick-off Parties Contest". Hier muß ich nun bloß noch auf die Damen warten. Höflich, wie sie sind, bringen sie magische Pilze (*magic mushrooms*) mit, die ich nehme. Nun muß ich nur noch auf die Schiedsrichterin warten. Sie gibt GLY 60 und uns 80 Punkte, anschließend kündigt sie die nächsten Wettbewerbe an: am Montag um 1 Uhr Sandburgenbauen und am Dienstagmorgen um 10:30 Uhr der Bauchklatscher-Sprungwettbewerb.

Der Spielstand stimmt optimistisch: HDP 125 Punkte, GLY 100 Punkte.

Nun gehe ich noch ein wenig mit den Party-Damen in den Clinch (hach, was ist Ernie heuer wieder triebhaft...). Anschließend verkrümele ich mich auf mein Zimmer zum Schlafen.

## Chapter 3: A Man's Beach Is His Castle

Am Montagmorgen nehme ich aus meinem Zimmer folgende Dinge mit: den Jeansstoff, den Bolzen, die Glühbirne, die magischen Pilze, den Schließfachschlüssel, den Schlips, die Trophäe und das Zauberbuch. Aus der Eingangshalle hole ich zusätzlich noch die Schaufel.

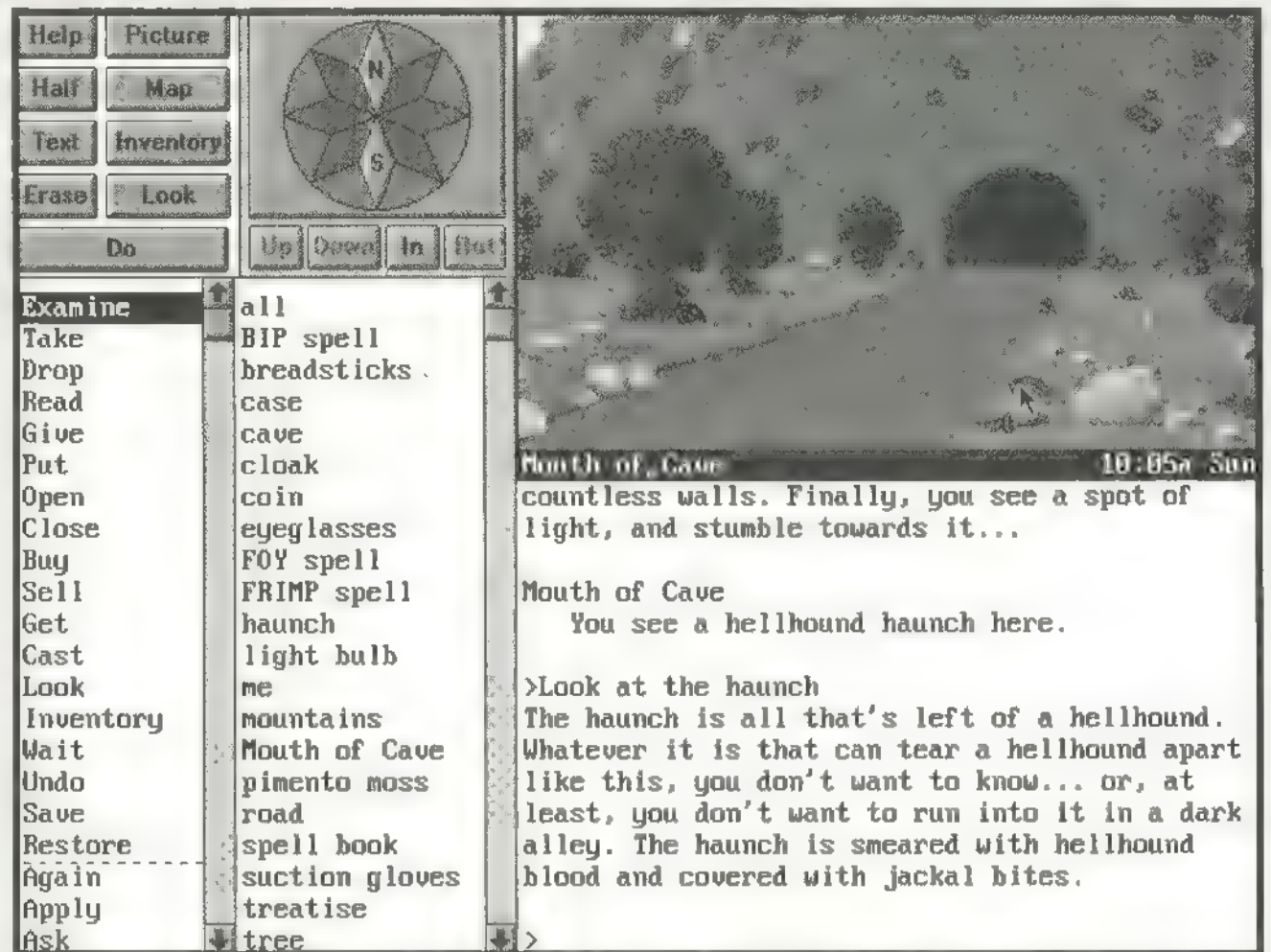
Solchermaßen ausgestattet, steuere ich als erstes den Pawn Shop an. Dort mache ich einige Gegenstände zu Geld. Zunächst wende ich den Zauberspruch "RATANT" auf den Spruch "FOY" an. Ich erhalte den Spruch "VOY", mit dessen Hilfe ich den Jeansstoff in eine herrlich knackige Jeans verwandeln kann. Nun wende ich noch den Zauberspruch "UPPSY" auf den Schlips an. Ich schaue mir die magische Tafel an (*examine magic board*) und verkaufe die Trophäe, die Jeans, den Schlips und die magischen Pilze für insgesamt 128 Goldstücke.

Nun ist es Zeit, zum Strand zu gehen (*Blather Beach*), wo der "Sand Castle Contest" stattfindet. Hier gebe ich Sid

die Schaufel. Er beginnt sofort, eine Sandburg zu bauen. Das geht jedoch leider daneben, da er die richtigen Techniken vergessen hat. Mit Hilfe des Zauberspruches "PEAWEE" beseitige ich diese Blockade (*cast PEAWEE spell on Sid*). Sid baut nun eine fantastische Sandburg. Ich warte dann nur noch bis zum Beginn des Wettbewerbs um 1 Uhr. Die Schiedsrichterin verteilt die Punkte: GLY erhält 50 Punkte, wir bekommen 60. Der Spielstand: HDP 185 Punkte, GLY 150 Punkte. Nachdem der Wettbewerb gelaufen ist, liegt eine gezahnte Sperrstange für Rechtshänder (*right-banded ratchet*) am Strand. Ich hebe sie zusammen mit der Schaufel auf. Anschließend gehe ich zum Stream of Consciousness (*Bewusstseinsstrom*) und befrage den Arbeiter nach der defekten Brücke. Er benötigt einen Bolzen, den ich ihm gebe. Nun braucht er noch eine Sperrstange für Linkshänder, also wende ich den Zauberspruch "UPPSY" auf mein Fundstück vom Strand an und überreiche dem Arbeiter das Ergebnis. Er repariert die Brücke und macht somit den Weg nach Nordosten frei. Die Sperrstange braucht er anschließend nicht mehr. Ich nehme sie daher wieder mit.

An den Foothills entdecke ich ein Nest des legendären Vogels Rock, aus dem ich das Gefieder stibitze. Am Eingang zum Bergwerk (*Mouth of Mine*) taucht dann der vom Teppich geworfene Koffer mit den Bräunungstuben wieder auf. Im Prospector Shop gebe ich dem Ladeninhaber die defekte Glühbirne, die er für mich repariert (wie immer das auch möglich sein soll). In der Bank wecke ich den Angestellten (*wake banker*) und gebe ihm den Schließfachschlüssel. Er bringt mir einen Kasten, den ich mit dem Schlüssel aufschließen kann. Ich finde zwei weitere Zauberkisten, die ich sogleich öffne. Mit dem Zauberspruch "HUF-INPUTA" kann ich Gegenstände aufblasen, mit dem Spruch "HISINFISA" lasse ich Luft aus Dingen heraus. Ich nehme die Depotbox mit und verlasse die Bank.

Im Village Center hebe ich den Sack auf und gehe in den Pawn Shop, wo ich den Sack, die Depotbox, die Sperr-

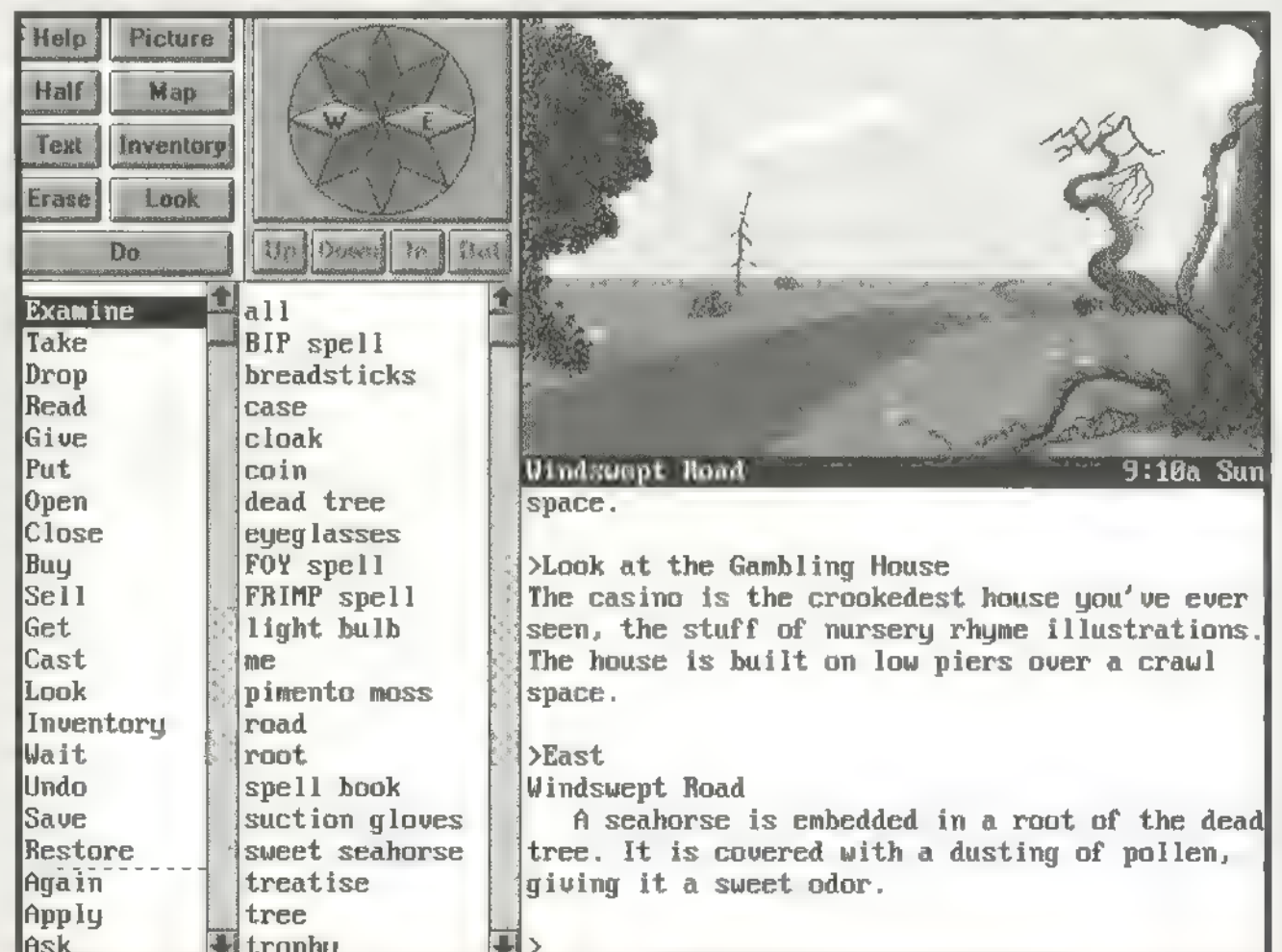


## ▲ Ein schummeriger Höhlenschlund

stange und den Schlüssel für insgesamt 75 Goldstücke verkaufe. Dann gehe ich zur Guild Hall und liefere die reparierte Glühbirne ab. Zur Belohnung erhalte ich die Zauberstufe 4 und einen neuen Auftrag: Ich soll Perlenstaub besorgen. In der Guild Hall liegt auch noch eine Abhandlung (*treatise*), die ich untersuche. Sie könnte ja später von Bedeutung sein.

Am Eingang zum Leuchtturm (*Base of Lighthouse*) lege ich alle Gegenstände ab und kann jetzt nach Westen gehen (*Point*). Ich öffne die Zauberkiste "BIGFINNO", die hier liegt. Nach Einsatz des Spruches verwandle ich mich in eine Art Wassermann, der wirklich was taucht. Somit kann ich in den Ozean springen (*enter ocean*). Die Verwandlung hält nur eine gewisse An-

## ▼ Der weite Weg zum Casino



zahl von Zügen an, dann habe ich meine alte Schönheit wieder. Übrigens: Wer sich bei der Rückverwandlung noch unter Wasser befindet, wird automatisch zum Kai zurückbefördert. Die unter Wasser aufgenommenen Gegenstände bleiben dort.

Vom Wrack (*Wreckside*) hole ich eine Auster, vom gesunkenen Schiff (*Sunken Ship*) das Medaillon, das ich sofort umlege (*wear medaillon*). Die Unterwasserstadt gibt auch einiges her: Beim "City View" findet sich - o Jubel - das vom Teppich abgeworfene Bierfaß wieder! Im Museum fällt mir der Thron auf, den ich näher untersuche. Die kleine Tafel verrät mir, daß es sich um den Thron von Sitnalta handelt. Es fehlen die 4 Seepferdchen der Apocalypse. Das hier liegende Ei nehme ich mit und begeben mich auf direktem Wege zum Harbor Bottom. Die Meerjungfrau ignoriere ich zunächst. Auf dem Grund des Hafenbeckens warte ich, bis der Hummerkasten wieder leer herunterkommt. Ich öffne ihn und lege das Bierfaß, das Ei und die Auster in einem Zug hinein. Jetzt schließe ich den Kasten. Falls man all dies nicht vor der Umwandlung schafft, geht man erneut zum "Point", wo sich dann erneut die Kiste "BIG-FINNO" befindet. Hat man alles geschafft und ist immer noch unter Wasser, kann man die Rückverwandlung durch das Essen der Beeren (*Under the Sea*) herbeiführen.

Am Kai (*Wharf*) nehme ich den Stiefel, das Bierfaß, die Auster und das Ei auf. Ich öffne die Auster und finde eine Perle! Nun öffne ich auch noch das Ei und finde das erste der 4 Seepferdchen, das "Fuzzy Seahorse".

Im Pawn Shop verkaufe ich den Stiefel und (schwersten Herzens) das Bierfaß für insgesamt 34 Goldstücke. Im Hardware Store gebe ich dem Inhaber die Perle, aus der er Perlenstaub macht. Nun kann ich in die Guild Hall zurückkehren und dort den Perlenstaub abliefern. Ich erhalte als Belohnung Zauberstufe 5 und einen dritten Auftrag: ich soll das "Great Seal of Naughtytail Guild" beschaffen. Mit "Seal" kann ein Siegel gemeint sein, aber auch ein Seehund. Als ich den

Leuchtturm verlassen habe, finde ich ein Halsband, auf dem die Buchstaben GSofNG stehen. Aha!!!

Da es inzwischen mit Sicherheit wieder Schlafenszeit ist, gehe ich in mein Zimmer. Gäh!

## Chapter 4: A Sure-Fire Flop

Am Dienstag nehme ich folgendes mit: den Koffer mit den Bräunungstuben, die Farbbombe, das Pimentmoos, die Federn, die Pfeife (*roc call*), die Schaufel, die Abhandlung (*treatise*) und das Zauberbuch. Jetzt gehe ich zur Poolside und warte, bis um 10.30 Uhr der Belly Flop Contest beginnt. Hier wird jetzt ein riesiger Sprungturm aufgebaut, von dem jeweils 2 Mitglieder der beiden Mannschaften springen müssen. Da GLY zuerst dran ist, gebe ich Vince das Gefieder. Nachdem Ralph gesprungen ist, pfeife ich den Vogel Rock herbei (*blow roc call*), der Vince packt und aus einer enormen Höhe abwirft. Vince landet mitten im Schwimmbecken. Der Aufprall ist so gewaltig, daß das ganze Becken leer ist und die riesige Welle gewaltige Zerstörungen anrichtet. GLY erhält 175 Punkte, wir bekommen 200 Punkte. Spielstand: HDP 385 Punkte, GLY 325 Punkte.

Die nächsten drei Wettbewerbe werden angekündigt: Dienstagabend um 7.30 Uhr sind Getränkemixen und Trinken angesagt. Am Mittwoch um 11 Uhr morgens geht es um die schönsten Frauen mit den besten Formen unter einem nassen T-Shirt. Für Mittwoch um 5 Uhr nachmittags schließlich ist ein Stierkampf angesetzt.

## Chapter 5: Bottoms Up!

Wegen der Zerstörungen lande ich wieder einmal im Gefängnis, aus dem ich wie schon beschrieben ausbreche. Im Lebensmittelgeschäft (*Grocery*) kaufe ich eine Erdbeere, in Scheiben geschnittenes Brot und eine Flasche Beruhigungsmittel (*laxative*). Im Surf Shop erstehe ich den künstlichen Busen (*falsies*) und die Absorptionsspielle.

An den Foothills lege ich nun die Abhandlung und das Pimentmoos ins

Nest. Dies hat den Sinn, daß ich den Zauberspruch "RATANT" zurückholen kann, nachdem ich ihn auf sich selbst angewendet habe. In diesem Fall lege ich dann nämlich das Zauberbuch ins Nest und erhalte so den Spruch "RATANT" zurück. Das kann man allerdings nur einmal machen, da es nur ein Stück Moos gibt.

Nun gehe ich zum Ende der Straße (*End of the Road*). Hier schlüpfte ich jetzt nach Westen durch das vom Hund gebuddelte Loch. Weiter geht's im Inneren von Scarlets traurem Heim: Im Wohnzimmer (*Parlor*) sitzt ein trauriges weibliches Wesen. Um die Gute ein bißchen aufzuheitern und etwas Farbe ins Spiel zu bringen, werfe ich die Farbbombe auf sie (*throw color bomb at sad woman*). Sie erwacht zum Leben und führt mich nach unten in ein Labor. Hier sehe ich einen großen Bottich, der mit Zitronensaft gefüllt ist. Ich öffne den Koffer mit den Bräunungstuben und lege ihn in den Zitronensaft. Nachdem der Saft in die Tuben gelaufen ist, nehme ich den Koffer wieder und schließe ihn. Bevor ich das Labor wieder verlasse, vergnüge ich mich noch ein bißchen mit der jetzt gar nicht mehr traurigen Scarlet.

Vor dem Haus (*Mansion Grounds*) öffne ich die Zauberkiste "SPUNJ". Mit diesem Zauber kann ich die Wurzel eines Baumes vergrößern. Jetzt gehe ich nach Westen in das Hue Maze. Hier habe ich wahlweise 16, 18 oder 20 Züge zur Verfügung, um das gesamte Labyrinth blau zu machen. Ich kann nun verschiedene Farben anklicken. Die Verwandlung beginnt im Zentrum. Jedes direkt angrenzende Stück, das die gleiche Farbe hat wie das Zentrum, läßt sich mit einer neuen Farbe versehen. Ich wähle die harte Version mit 16 Zügen. Es gibt mehrere Lösungsvarianten. Meine benötigt 14 Züge:

brown, yellow, black, white, yellow, blue, purple, green, black, red, yellow, white, brown und blue.

Zur Belohnung für die Farborgie erhalte ich mein zweites Seepferdchen, das "Golden Seahorse".

Das dritte Seepferdchen kann ich jetzt mit Hilfe des Zauberspruchs "SPUNJ" aus dem Baum an der Wind-

swept Road befreien. Es ist das "Sweet-smelling Seahorse". Im Pawn Shop verkaufe ich jetzt noch die Pfeife und die Schaufel für insgesamt 75 Goldstücke.

Jetzt ist etwas Entspannung angesagt. Ich gehe zur Sand Bar und warte hier bis 6 Uhr. Um meine voyeuristischen Neigungen ein wenig zu pflegen, beobachte ich den Ringkampf zweier Frauen, Roxanne und Lucinda. Nach dem Kampf warte ich bis 7.30 Uhr bis zum Beginn des Drink Mixing Contest. Ich habe nun 20 Minuten Zeit, einen möglichst großen Drink zu mixen. Zuerst lege ich die Erdbeere ab. Dann wende den Zauberspruch "RATANT" auf den Spruch "SPUNJ" an und erhalte so den Spruch "SPURJ". Diesen wende ich auf die Erdbeere an, was Wunder wirkt: Sie vergrößert sich gewaltig. Jetzt muß ich nur noch den Zauberspruch "FOY" auf die Riesenerdbeere anwenden und erhalte so einen supergroßen Daiquiri (hick!). Falls "FOY" nicht zur Verfügung steht, muß ich vorher noch "RATANT" auf den Spruch "VOY" anwenden. Das glorreiche Ergebnis meiner Mixkünste: GLY erhält popelige 175 Punkte, wir hingegen satte 200. Der Spielstand: HDP 585 Punkte, GLY 500 Punkte.

Nun schließt sich sofort der Saufwettbewerb an, der Drink Guzzling Contest. Um unseren riesigen Daiquiri zu beseitigen, lege ich die Absorptionsschale hinein, woraufhin der Drink völlig verschwindet. Das ist zwar schlecht für den Durst, aber gut fürs Punktekonto: GLY erhält 200 Punkte, wir bekommen 250. Für den nächsten Wettbewerb erhalte ich noch ein T-shirt.

Aktueller Spielstand: HDP 835 Punkte, GLY 700 Punkte.

Da ich nun etwas Zeit habe, gehe ich in die Hotelhalle. Dort lege ich alle Gegenstände ab, anschließend geht's zum Point. Ich öffne erneut die Zauberkiste "BIGFINNO" und begeben mich nach dem Aktivieren des Spruchs in die Unterwasserwelt. In Mer City treffe ich auf die Meerjungfrau, der ich folge (*follow mermaid*). In ihrem Zimmer (*Mermaid's Room*) nehme ich die Schriftrolle an mich. Diese Rolle ver-

stauere ich anschließend fein säuberlich im Hummerkasten. Dann esse ich die Beeren, verwandle mich wieder in den guten alten Ernie und hole die Schriftrolle vom Wharf ab. Es handelt sich um eine Landkarte, die am Ende des Spiels wichtig ist. Da es jetzt mit Sicherheit schon spät ist, gehe ich in mein Hotel, nehme alle Sachen in der Eingangshalle auf und wanke todmüde in mein Zimmer (gäh!).

### Chapter 6: Big Tees

Am Mittwoch nehme ich folgende Gegenstände mit: den falschen Busen, mein T-shirt, die Handschuhe (*suction gloves*) und das Zauberbuch. Für den nächsten Wettbewerb brauche ich ein herzig Maidelein. Und wo findet man so etwas am dümmsten? Richtig – ich gehe also zur Sand Bar, wo um 9 Uhr wieder einmal der Ringkampf der beiden Frauen beginnt. Ich warte zehnmal, bis im Text "Your heart goes to poor Roxanne" erscheint. Damit die arme Roxanne diesen Kampf gewinnt, gebe ich ihr die Handschuhe. Zum Dank bietet sie mir ihre Hilfe für den Wet T-Shirt Contest an. Ich gehe nun zum "Beach by Bandstand" und warte, bis Ralph und Mona eintreffen. Ich gebe Mona den falschen Busen. Nun erscheint Roxanne, der ich mein T-Shirt vermache. Um ihren Busen zu vergrößern, wende ich den Zauberspruch "UPPSY" auf Roxanne an. Jetzt muß ich nur noch warten, bis Roxannes hemdchensprengende Formen den Wettbewerb zu unseren Gunsten entschieden haben. Ergebnis: GLY erhält 300 Punkte, wir bekommen 390. Bevor ich den Strand verlasse, nehme ich noch den Wasserkrug mit. Ach ja, der Spielstand: HDP 1225 Punkte, GLY 1000.

### Chapter 7: What's The Matador?

Jetzt gehe ich in mein Hotelzimmer und nehme Sids Tasche und die Flasche mit dem Beruhigungsmittel. Im Pawn Shop hole ich das zusammengefaltete Schwimmtier (*take deflated float*) und das Buch aus Sids Tasche, wende den Spruch "UPPSY" auf das

Buch an und verkaufe es. Auch die Nasenklammer und Sids Tasche mache ich zu Geld. Der Erlös: insgesamt 35 Goldstücke.

Nun gehe ich in die Arena, wo ich bis 5 Uhr auf den Beginn des Bull Fight warte. Es gibt zwei Möglichkeiten, diesen Wettkampf zu gewinnen:

1. Ich wende den Zauberspruch "HUFINPUFA" auf das Schwimmtier an und erhalte ein properes Entchen. Ich erinnere mich an den Zeitungsartikel und wende den Zauberspruch "UPPSY" auf die aufgeblasene Ente an. Sie verwandelt sich in eine aufgeblasene Kuh (*cow float*). Jetzt warte ich, bis der Bulle auf mich zuläuft. Ich zeige ihm die Kuh. Sie lenkt ihn ein Weilchen ab, so daß ich das Beruhigungsmittel in den Wassertrog schütten kann (*put laxative in water trough*). Jetzt muß ich nur noch zweimal mit dem roten Tuch wedeln (*wave red cape*) und habe den Kampf gewonnen.
2. Ich wende "RATANT" auf den Spruch "BIP" an und erhalte "BIM". Sobald der Bulle auf mich zuläuft, wende ich "BIM" auf den Bullen an, der dann husten muß und sich nicht mehr so recht auf den Fight konzentrieren kann. Jetzt schüttele ich das Beruhigungsmittel in den Trog und mache wie bei 1 weiter.

Das Ergebnis: GLY erhält 375 Punkte, wir bekommen 450 Punkte – außerdem den Hinweis auf die nächsten Wettbewerbe. Am Donnerstag um 10 Uhr findet der Surfwettbewerb statt und um 3 Uhr nachmittags der Bräunungswettbewerb. Ich erhalte noch den Tip, mich an diesem Abend um 8:30 Uhr in den Club zu begeben.

Sobald ich die Arena verlasse, lande ich mal wieder im Gefängnis. Nachdem ich mich befreit habe, verspüre ich Lust auf Zerstreuung und trolle mich in den Dance Club.

### Chapter 8: Have a Brawl

Im Dance Club findet nun eine Art nicht angekündigter Wettbewerb statt – ein Streit (*Brawl*) mit den GLY-Kommitonen. Ich warte, bis Bulldozer uns mit einer Metallstange bedroht. Jetzt

RACHAD DHAMISA AN DEN FRACHTRAUMER LUCKY STAR: CODE "DELIRIUM" IST NEGATIV! DIE LANDEGENEHMIGUNG WURDE VERWEIGERT!



WAAS?! WIR BEKOMMEN KEINE LANDEERLAUBNIS?



DIE LERNEN UNS KENNEN!



MIST, DIE KENNEN UNS SCHON!



wende ich den KITCHEMY Zauberspruch auf die Stange an, die sich in ein Brot verwandelt. Fred wirft Ralph eine Bananenschale zu, aus der ich mit etwas Zauberkraft ein Schwert mache (*cast RATANT spell on KITCHEMY spell / cast BOTCHEMY spell on banana peel*). Jetzt haben wir keine Probleme, die Gegner zu besiegen. Meine Wunsch-Freundin Lola Tigerbelly erscheint und bietet mir an, meine Wunde in ihrem Zimmer Nummer 1812 im Coral Reefer Hotel zu behandeln. Etwas unerwartet erscheint die Schiedsrichterin und verteilt Punkte für die Kabbelei: GLY erhält 50 Punkte, wir bekommen 125. Der Spielstand: HDP 1800 Punkte, GLY 1425 Punkte.

Auf dem Weg zu Lolas Hotel werde ich wegen der Beschädigungen in Tanzklub mal wieder verhaftet. Nach meiner Befreiung gehe ich ins Coral Reefer Hotel (*go to room 1812*), wo ich Lolas Kleid hole. Wenn ich auf diesen Besuch nicht übermäßig scharf bin, kann ich ihn mir auch sparen – für die Lösung des Spiels ist er nämlich nicht wichtig. In jedem Fall beschließe ich den Tag, indem ich in mein Zimmer gehe und bis zum nächsten Morgen die Matratze abhorche.

## Chapter 9: Do the Wave

Am Donnerstag nehme ich folgendes mit: das Halsband, Lolas Abendkleid, die Brotscheiben, den Wasserkrug, den Koffer mit den Bräunungstuben und natürlich das Zauberbuch.

Plötzlich erscheint Ollie und sagt mir, daß unser bester Surfer Fred ohnmächtig in seinem Zimmer liegt. Um ihm zu helfen, gehe ich zunächst zum "Stream of Consciousness" und fülle dort meinen Krug mit Wasser. Anschließend suche ich Freds Zimmer auf (2925). Hier schütte ich das Wasser auf Fred (*empty water jug on Fred*), der sofort aufwacht und sein Zimmer verläßt. Jetzt begeben wir uns zur "Beach by Snack"-Bar, wo um 10 Uhr der Body Surfing Contest beginnt. Jeweils 2 Teilnehmer pro Mannschaft müssen surfen. GLY beginnt und erhält 500 Punkte. Nun surfen Fred und ich nacheinander (die Reihenfolge ist egal). Man gibt nur *surfein*, und schon geht's los. Da ich das Medaillon trage, gebe ich eine sehr gute Figur ab. Wir erhalten 600 Punkte. Der Spielstand: HDP 2400 Punkte, GLY 1925 Punkte.

Die letzten drei Wettbewerbe werden angekündigt: Donnerstag nach-

mittag um 3 Uhr findet der Bräunungswettbewerb statt, Freitag vormittag um 9.30 Uhr gibt es ein Volleyballspiel, und um 2 Uhr am Nachmittag beginnt dann der letzte Wettkampf.

## Chapter 10: Bronze Cheer

Sobald die Punkte fürs Surfen verteilt sind, gehe ich zum Blather Beach, wo der Tanning Contest stattfinden wird. Ich gebe Ollie den Koffer mit den Bräunungstuben, die im Zitronensaftbad waren. Er verteilt die Tuben an alle Mitglieder unserer Mannschaft. Anschließend heißt es: frisch gecremt ist halb gebräunt! (*apply auburn tube to me*). Jetzt müssen wir nur noch bis 3 Uhr warten und gewinnen diesen Wettkampf deutlich. GLY erhält 800 Punkte, wir bekommen 1050.

Der Spielstand: HDP 3450 Punkte, GLY 2725 Punkte.

Am Strand liegt nun Erdnußbutter. Was macht man damit? Nee, ernsthaft! Also, ich schmiere sie auf die Brotscheiben, die ich bei mir habe. Im Pawn Shop verhökere ich nun den Koffer, in dem sich die Bräunungstuben befunden haben, den Wasserkrug und Lolas Abendkleid für insgesamt 92 Goldstücke.

Mein nächstes Ziel ist Cliff Bottom, wo die Qualle, die die Schatzkiste bewacht hat, wegen der Erdnußbutter und des Brotes verschwindet. Ich öffne die Truhe und finde einen Seehund (*seal*), dem ich das Halsband anlege (*put collar on seal*). Jetzt kann ich das Tier mitnehmen und ihn in der Guild Hall abliefern, wo meine Zauberkraft die Stufe 6 erreicht. Bevor ich in meinem Hotelzimmer zum Schlafen verschwinde, kaufe ich noch schnell im Prospector Shop eine Taschenlampe. Falls ich zu früh in mein Zimmer komme, drehe ich bis 11 Uhr Däumchen und schlafe dann.

## Chapter 11: Volley of the Dolls

Folgende Gegenstände nehme ich am Freitag mit: die Muschel (*conch*), die drei Seepferdchen, die Schriftrolle, das Zauberbuch und die Taschenlampe.

### ▼ Sackgasse

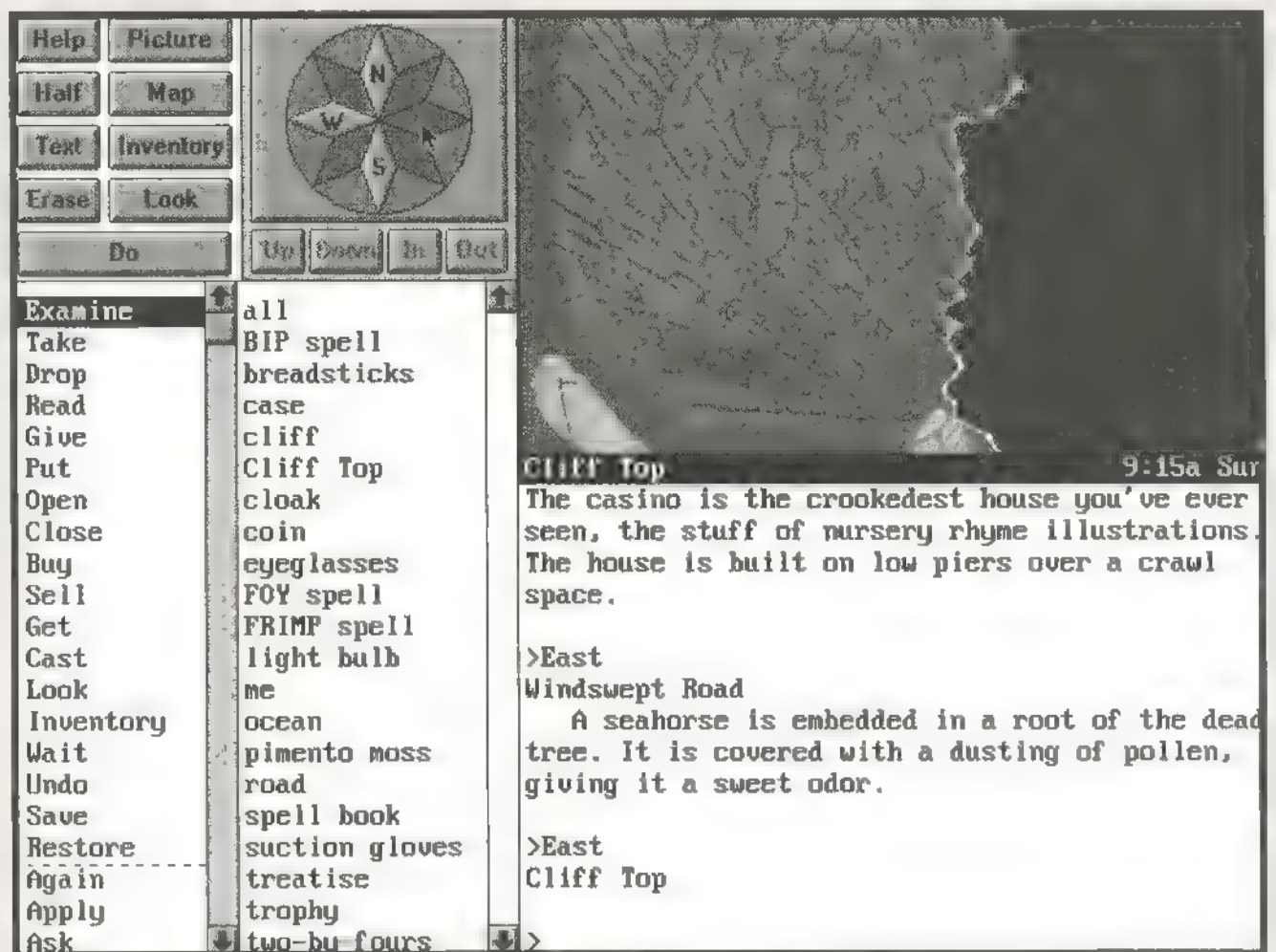
The screenshot shows a game interface. On the left is a menu with various actions: Help, Picture, Half, Map, Text, Inventory, Erase, Look, Do, Up, Down, In, Out. Below the menu is a list of items: all, BIP spell, breadsticks, case, cloak, coin, dog, End of Road, eyeglasses, fence, FOY spell, FRIMP spell, light bulb, me, pimento moss, road, spell book, suction gloves, treatise, tree, trophu. On the right is a 3D scene of a fenced area with trees. The scene is titled "End of Road" and "Cliff Bottom". The time is 9:35a. The scene description reads: "Sitting by the water's edge is a massive treasure chest, encrusted with barnacles and guarded by a monster of a jellyfish. You see a portable bar here." Below the scene are navigation options: >North, Cliff Road, >Southwest, End of Road, and a description: "A hungry-looking dog watches you from the other side of the fence."



Anschließend gehe ich direkt zum "Beach by Volleyball Game", wo um 9.30 Uhr das Volleyballspiel stattfindet. Die Mannschaft, die zuerst 3 Punkte hat, geht als Sieger vom Strand. Um das Spiel zu gewinnen, ist richtiges Timing erforderlich. Da GLY Angabe hat, wende ich bei Beginn des Spiels den Zauberspruch "HISINFISA", der urplötzlich einen massiven Schläfheits-Anfall bekommt. Als nächstes sind wir die "Angeber". Der Ball wird von mir mit Hilfe des Spruches "HUF-INPUTA" wieder in Form gebracht. Nach der Angabe fliegt er auf einen Spieler der Gegner zu. In diesem Moment lasse ich wieder die Luft heraus. Das Ergebnis dieser fast völlig fairen Taktik: Wir gehen mit 1:0 in Führung. Jetzt muß ich nur noch immer abwechselnd den Ball aufpumpen und die Luft wieder herauslassen, bis wir mit 3:0 gewonnen haben. GLY erhält 100 Punkte, wir bekommen 300.

Der Spielstand: HDP 3750 Punkte, GLY 2825 Punkte.

Auf Bitten von Moe gehe ich in die Arena, wo ich bis 12.30 Uhr warte. Die anderen Mitspieler meiner Mannschaft wollen üben, eine Menschenpyramide zu bauen. Ich erhalte eine Pfeife. Jetzt gibt man immer abwechselnd *blow*



▲ Ein Abgrund am Wegesrand

*whistle* und *wait* ein, bis die Übung beendet ist.

Da ich ohnehin nichts besseres vorhabe, schlendere ich anschließend zum Beachedwhale Boulevard, warte dort bis 2 Uhr und nehme den kleinen blauen Schlüssel auf, den ein Mann in Uniform fallenläßt.

Chapter 12: Do the Riot Thing

War der Urlaub bis jetzt eher nett-harmonisch, gibt's jetzt Kleinholz satt. Im nun folgenden Destruction Contest geht es nämlich darum, welche Mannschaft innerhalb einer vorgegebenen Zeit die größten Zerstörungen in der

Casino-Spiel: BLOCKJOCK

1	22	12
King of Clovers	Knight of Kidneys	Princess of Clovers
17	7	28
Princess of Trowels	Footsoldier of Zircons	General of Trowels
2	23	13
Queen of Clovers	Knight of Trowels	Prince of Zircons
18	8	29
Prince of Trowels	Footsoldier of Kidneys	Queen of Kidneys
3	24	14
King of Zircons	Jester of Clovers	Princess of Zircons
19	9	30
Jester of Zircons	Footsoldier of Trowels	King of Kidneys
4	25	15
Queen of Zircons	General of Clovers	Princess of Kidneys
20	10	31
Knight of Clovers	Jester of Kidneys	Queen of Trowels
5	26	16
Jester of Trowels	General of Zircons	Prince of Kidneys
21	11	32
Knight of Zircons	Prince of Clovers	King of Trowels
6	27	
Footsoldier of Clovers	General of Kidneys	

Stadt anrichtet. Ich entscheide mich für ein echtes Inferno, das wohl jeden Tierschutzverein dieser Welt auf die Palme bringen dürfte. Mein Weg führt mich ins Aquarium. Dort schliesse die Holztür mit dem kleinen Schlüssel auf, öffne die Tür und gehe ins Basement. Dort nehme ich die neue Laterne und öffne die "GESSIBUB"-Zauberbox. Jetzt gibt es wieder zwei Möglichkeiten, die gestellte Aufgabe zu lösen:

1. Ich wende den Zauberspruch "RATANT" erst auf den Spruch "GESSIBUB" und dann auf "BIM" an. Anschließend probiere ich den frisch erzeugten Spruch "DESSIBUB" an dem Spruch "BIP" aus. Zum guten Schluß wende ich dann "BIP" allein an.
2. Ich behandle das Fundament mit dem Zauberspruch "UPPSY" (*cast UPPSY spell on foundation*).

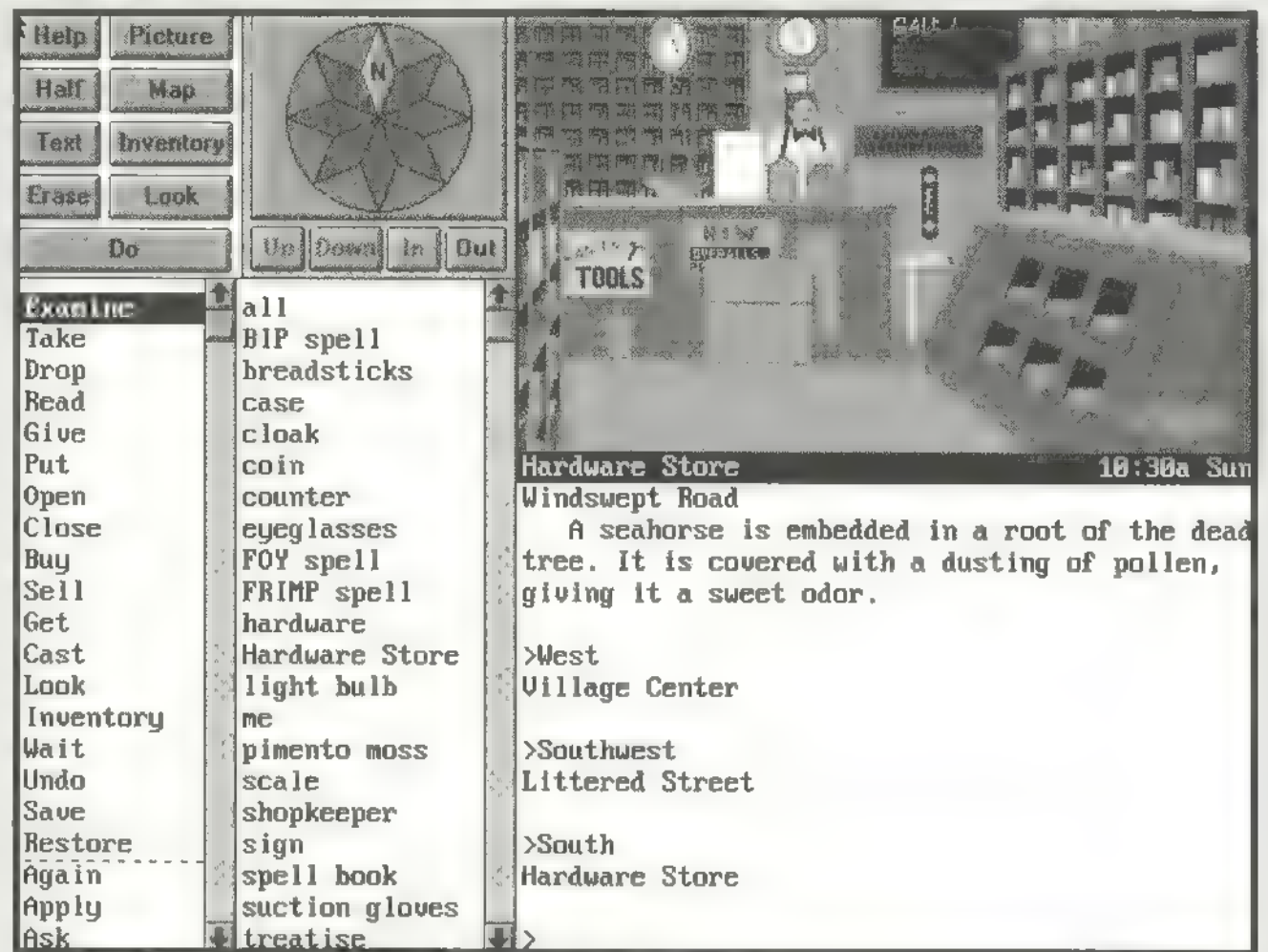
Ich muß das Gebäude nun schnell wieder verlassen, da es nach kurzer Zeit einstürzt. Auf dem Beachedwhale Boulevard liegt jetzt ein Baby-Tintenfisch, den ich aufnehme. Nach kurzer Wartezeit werden die Punkte vergeben: GLY erhält 1200, wir bekommen 1250.

Der Spielstand: HDP 5000 Punkte, GLY 4025 Punkte.

Da der Abstand der beiden Mannschaften trotz allem etwas knapp ist, gibt es noch einen letzten Wettbewerb. Es gilt, den Kopf des "Prokturigram"-Bullen zu beschaffen. Derjenige, dem dies gelingt, erhält 2500 Punkte. Der Kopf soll sich irgendwo im Norden in den Bergen befinden.

## Chapter 13: A Lot of Bull

Sobald ich mich auf den Weg mache, werde ich mal wieder verhaftet. (Ob mich wohl einige der obdachlos gewordenen Fische aus dem Aquarium angezeigt haben?) Nachdem ich mich befreit habe, gehe ich zum Village Center, wo die Mitglieder meiner Mannschaft auf mich warten. Gemeinsam wandern wir zum Bergwerkseingang (*Mouth of Mine*). Falls ich im Aquarium den Zauberspruch "DESSIBUB" benutzt habe, wende ich jetzt den Spruch "RATANT" auf ihn an,

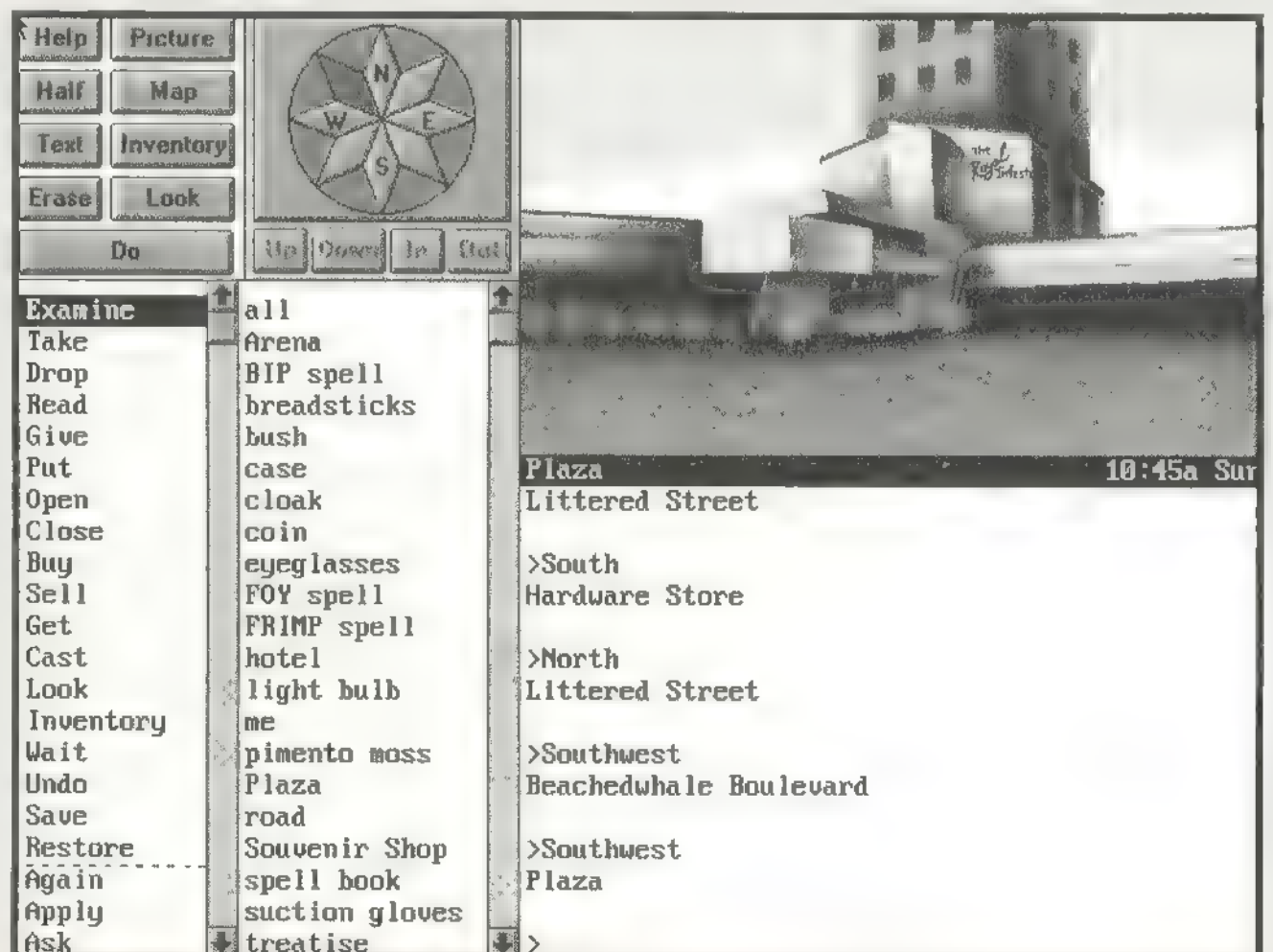


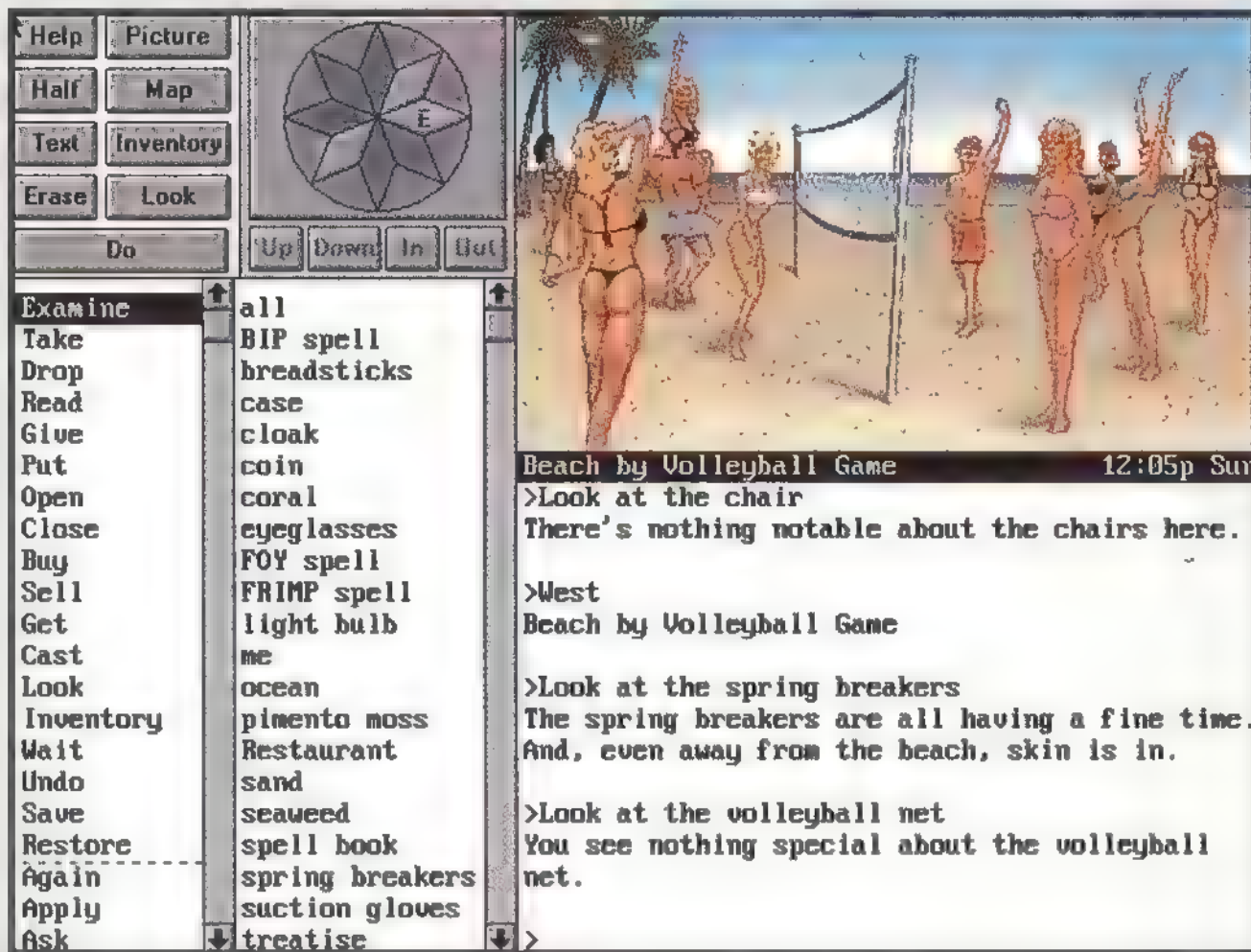
### ▲ Beim Gemischtwarenhändler

anschließend lasse ich den Spruch "GESSIBUB" auf die neue Laterne los. Sie verwandelt sich in eine Taschenlampe, die ich einschalte. Ich kann als Lichtquelle aber auch die gekaufte Taschenlampe benutzen. Nun gehen wir nach Osten in das Bergwerk (*Mine*). Der richtige Weg durch dieses kleine Labyrinth sieht folgendermaßen aus: Northeast - north - east - east. Jetzt ver-

sperrt mir ein großer Tintenfisch den Weg, dem ich den Baby-Tintenfisch gebe. Jetzt kann ich nach Osten in Richtung Sitnalta gehen. Hier öffne ich die Zauberbox "OKEEDOKEEYO" und studiere die Schriftrolle, die mir den genauen Weg durch Sitnalta zeigt. Ich darf auf keinen Fall vom richtigen Weg abweichen, da das Spiel sonst nicht zu lösen ist.

### ▼ Ein Hotel voller verlotterter Leute





## ▲ Strandfreuden mit Volleyball...

Ich gehe zuerst zweimal nach Osten, einmal nach Norden, dreimal nach Osten, einmal nach Süden und zweimal nach Osten. Hier lege ich das "Sweet Seahorse" ins Vogelbad (*put sweet seahorse in birdbath*), gehe dreimal nach Norden, einmal nach Westen, einmal nach Süden und noch einmal nach Westen. Hier klettere ich auf den Baum und lege das "Fuzzy Seahor-

se" ins Vogelnest. Ich klettere vom Baum herunter, gehe einmal nach Westen, zweimal nach Norden und wieder einmal nach Westen. Wenn ich alles richtig gemacht habe, stehe ich dann am Fuß einer großen Statue. Hier benutze ich die Pfeife (*blow whistle*), woraufhin die Mitglieder meiner Mannschaft eine Pyramide bauen. Ich klettere hinauf (*climb human pyra-*

## ▼ ...und Calypsocombo



*mid*). Falls ich nicht im Besitz des Zauberspruchs "DESSIBUB" bin, wende ich noch den Spruch "RATANT" auf den Spruch "GESSIBUB" an.

Jetzt ist der Moment gekommen, in dem die Spannung ihren Höhepunkt erreicht. Nicht nur sie – auch ich befinde mich in luftiger Höhe, nämlich oben auf der Statue. Hier wende ich jetzt endlich den Spruch "RATANT" auf sich selbst an. Ich erhalte den Zauberspruch "RATTAN", den ich auf die Muschel anwende. Aus der *conch* wird eine "Couch", auf der das "Soggy Seahorse" sitzt. Dieses lege ich in die Suppenschüssel hier oben (*put soggy seahorse in tureen*). Jetzt klettere ich herunter, gehe dreimal nach Westen und dreimal nach Süden. Dann lege ich das "Golden Seahorse" in den Topf am Ende des Regenbogens, gehe einmal nach Osten, einmal nach Norden und noch zweimal nach Osten. In großes Beben kündigt den "Prokturingam"-Bullen an. Ein Thron erscheint aus dem Boden. Was macht man mit einem Thron? Klar: Ich setze mich hinein. Und schwupp – schon lande ich in der Höhle des Bullen (*Lair*), wo ich den Zauberspruch "OKEEDOKEYO" auf den Bullen anwende.

Statt Fanfaren und Lobeshymnen wartet eine Überraschung auf mich: Mein böser Schwiegervater Joey Rottenwood erscheint auf der Bühne. Ich warte und wende den Zauberspruch "DESSIBUB" auf den Bullen an. Dieser bildet neun Köpfe und verschlingt Joey Rottenwood. Da Joey dem Bullen aber schwer auf dem Magen liegt, spuckt ein Kopf ihn wieder aus. Dieser Kopf fällt gleich darauf ab. Jetzt wird's erst richtig appetitlich: Joey wird unter einem riesigen Berg Durchfall begraben. Jetzt nehme ich den Kopf, gehe nach Süden und lande automatisch am Blather Beach, wo wir 2500 Punkte bekommen. zurückgelehnt darf ich jetzt die Schlußsequenz genießen. Immerhin habe ich ja das Spiel mit der Höchstpunktzahl von 7500 Punkten gelöst. Jetzt wird aber erstmal richtig Urlaub gemacht...

Der Schlußstand ist (Täteräääl): HDP 7500 Punkte, GLY 4025 Punkte. □

Wolfgang Fröde/sz



Aus Platzgründen mußten wir in der Special 18 unseren Helden leider bei knapp der Hälfte seiner Abenteuer alleine lassen. Aber hier ist er nun, der Rest der Geschichte...

# Im tiefen Tal der bösen

# HEXEXE

## T • E • I • L 2

**A**ls wir Brad aus den Augen verloren, war er gerade von seinem Ausflug ans Ende der Welt in das Dorf zurückgekehrt. Von dort hatte er wichtige Informationen mit auf den Weg bekommen, noch etwas früher schon hatte er beim Wahrsager in Erfahrung bringen können, wie er weiter vorgehen sollte. Ach ja, da kommt unser Held gerade aus dem Haus - folgen wir ihm doch ganz einfach...

### Musikalische Schnecken

Nach seinem Besuch beim Weisen zieht es Brad zunächst wieder zum Magier. Der verwandelt ihn gegen Bezahlung in ein Schwein - nicht gerade schmeichelhaft, aber immerhin kommt Brad so an der Wache im Westen des Dorfes vorbei. Die Landschaft, die er dort vorfindet, ist mehr als bizarr, und so macht Brad erstmal einen kleinen Rundgang um zu erkunden, was dort so angesagt ist.

Den Schnecken lauscht Brad nur kurz, es ist nicht ganz seine Musikrich-

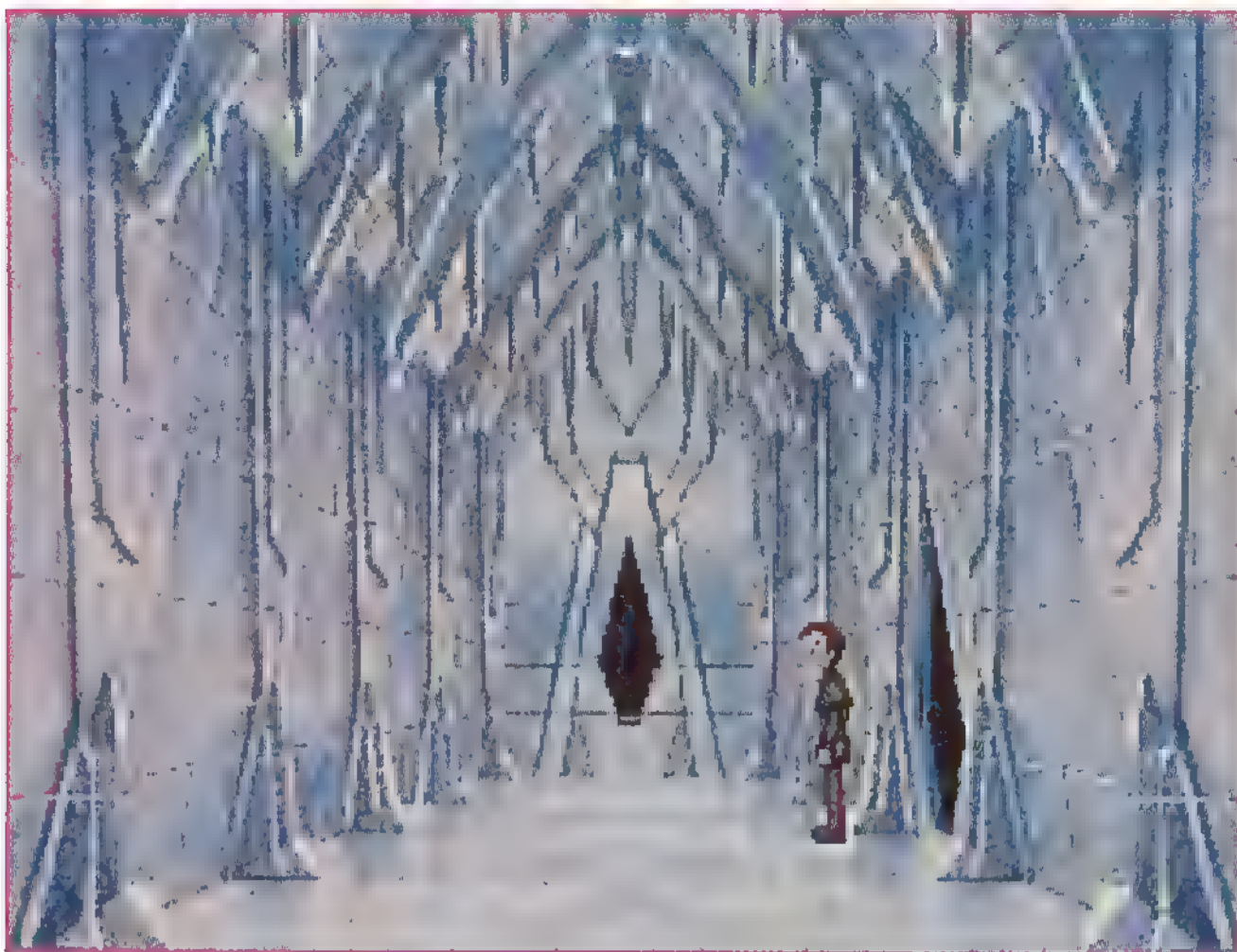
tung. Westlich der Schnecken steht ein Briefkasten. Den Brief, der auf dem Boden liegt, kann Brad allerdings ohne Briefmarke nicht einwerfen. Dafür kann er sich allerdings ein Bündel Heu organisieren, das später noch nützlich sein wird. Westlich des Briefkastens ist dann noch ein Vulkan, an dessen Fuße Brad ein Tablett organisieren kann. Weiter geht es in östlicher Richtung. Dort steht ein Typ vor einer Höhle, der auf Anfrage erklärt, daß er gerne eine Cassette für seinen Ghetto-blasters haben würde. Kein Problem, doch müssen zunächst noch einige Zutaten besorgt werden.

### Fundsachen

Und die liegen tatsächlich so in der Gegend herum: Aus dem Haufen alter Socken kann sich Brad ein schönes Exemplar sichern, auch liegen hier ein Kugelschreiber und eine Briefmarke herum. Also macht Brad einen kleinen Abstecher zum Briefkasten, frankiert den Brief und schickt ihn ab - und stellt fest, daß der Brief an den Typ mit der Musikmaschine ausgeliefert wurde. Vielleicht kann man sich ja später handelseinig werden?

Jetzt wird aber erst mal die Riesen-nase mit dem Heubündel gekitzelt - mit phänomenalem Erfolg: Nicht nur sie verschwindet, sondern auch der gigantische Schnappmund, der vorher den Haufen mit den Fernbedienungen bewacht hat. Also schnappt sich Brad eine Fernbedienung und eine der ebenfalls massenhaft herumliegenden Cassetten und macht sich auf den Weg, um bei den Schnecken eine Aufnahme zu tätigen. Das klappt auch (*schonmal einem Aufnahmegerät eine Fernbedienung 'geschenkt'?!?*) - und der Musikliebhaber gibt nicht nur den Weg zur Höhle frei, sondern Brad auch noch eine Keycard.

In der Höhle ist nicht viel los, die Akustik sollte aber ganz nett sein. Also läßt Brad mal wieder einen Brüller ertönen und bringt damit eine Wand zum Einsturz, hinter der sich eine Flasche mit Reinigungsmittel befindet. Anschließend wird die Keycard an der Tür neben der Band ausprobiert - sie paßt, und Brad findet sich auf einer Wolke wieder. Es ist gar nicht so einfach an den Sack mit den Murmeln zu kommen, aber mit etwas Anlauf und Hin- und Hergerenne klappt es



▲ **Im Eispalast**

schließlich doch. (*Kleiner Tip: An dieser Stelle auf Tastatursteuerung umschalten!!!*)

### Prügel für den Robbie

Jetzt bleibt nur noch zu erkunden, was sich im Wrack des Schiffes befindet. Dazu muß allerdings erst noch der Robot ausgeschaltet werden, der den Zugang blockiert. Brad macht dies auf recht subtile Weise: Er füllt die alte Socke mit den Goldstücken, die neben dem Schiff auf einem Riesenhaufen rumliegen. Mit diesem Sparstrumpf 'besticht' er den Robot, der danach nur noch für den Schrottplatz taugt.

Und schon steht Brad wieder vor einem Problem. Die Planken, die in dem Schiff herumliegen, sind leider zu kurz, um das andere Flußufer erreichen zu können. Wird eine davon jedoch quer gelegt, paßt die Sache. Es kommt nur darauf an, die aufgenommenen Planken an der richtigen Stelle zu 'pushen'. Am anderen Ufer liegt ein Tuchfetzen, den Brad natürlich einsammelt.

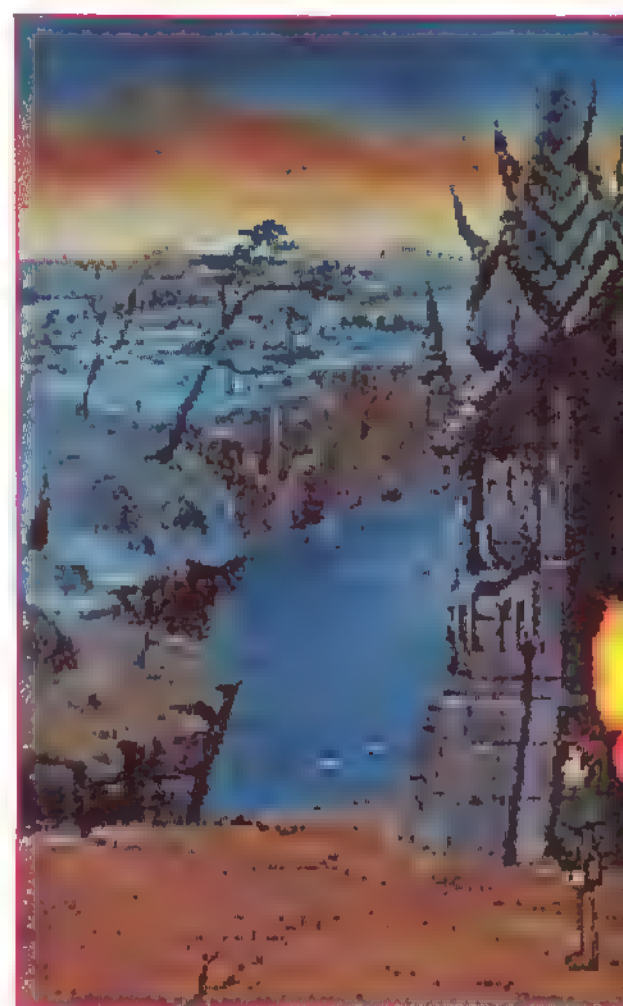
Jetzt geht es wieder zurück in Richtung Höhle, und auf einmal fällt eine Tür vom Himmel. Hoffentlich der gesuchte Ausgang... Von wegen, schon steht Brad vor einem Gitter, hinter dem

der Ventilator geduldig wartet, und sieht keinen Knopf, mit dem er das Gitter öffnen könnte. Zumindest nicht auf den ersten Blick, aber als Brad das Reinigungsmittel und das Tuch an der Wand des Raumes ausprobiert, kommt ein Knopf zum Vorschein. Der Boden hinter dem Gitter sorgt für ein prickelndes Erlebnis, mit Hilfe der Murmeln und dem Tablett kommt Brad aber endlich an den Ventilator. Jetzt nur noch den Trick mit Büroklammer und Türschloß, und schon ist Brad wieder in vertrauten Gefilden.

### Eiswüste

Flugs begibt sich Brad zurück ins Dorf und stattet dem Kleiderhändler einen Besuch ab. Der Fummel, den er gegen Bargeld erhält, ist nicht unbedingt seine Kragenweite, dennoch probiert er ihn an und entdeckt dabei eine Geheimtüre in die Eiswelt.

Dort trifft Brad zunächst einen Schneeman, der gerade einen Frosch verspeist. Als Tierfreund nimmt Brad das natürlich nicht hin und wirft einen herumliegenden Schneeball auf den Bösling, was den Frosch letztendlich rettet. Bei seiner weiteren Erkundung stößt Brad auf ein im Eis eingefrorenes Wesen, eine Dose Deo und ein Brett.



▲ **Freundliche Begrüßung**

Letzteres kann Brad bei dem Eisloch zum Fischfang verwenden. Für den Fisch gibt es dann beim Eskimo eine Angel. Allerdings nur, wenn Brad etwas für die Körperpflege tut und vor der Kontaktaufnahme das Deo benutzt.

Mit der Angel wird das Wesen im Eisklotz befreit (*das 'Kampf'-Icon benutzen!*). Die dabei entstehende Asche steckt Brad ein. Jetzt noch schnell ein Smalltalk mit dem Walroß im Südosten. Es scheint müde zu sein, tatsächlich liegt es nach dem Gespräch faul im Nordwesten und dient so als Brücke zu einer bislang nicht zugänglichen Klippe. Aber dort geht es offensichtlich auch nicht weiter, also macht Brad das, was er am besten kann - er brüllt um Hilfe. Und tatsächlich taucht das befreite Wesen auf und bahnt ihm einen Weg.

### Der Eispalast

Das Boot am Ufer sieht verlockend aus, also springt Brad hinein und rudert los - und wird auf halber Strecke versenkt. Mit der Asche kann er die Seeschlange jedoch dazu bewegen, ihn über das Wasser zu bringen. Drüben angekommen, beobachtet er vier Pinguine: In der Reihenfolge, in der sie



▲ Schauriger Friedhof

angewackelt kommen, muß Brad die Eiszapfen drücken, um Eingang in den Eispalast zu erhalten.

Der Besen an der Wand wird eingesackt und der Gang hinter der Türe erkundet - viel ist dort nicht los, auf der anderen Seite des Fensters am Ende des Ganges winkt jedoch einer der neuen Freunde. Der Weg dorthin wird zu einem Glücks- und Geduldsspiel: Nimmt Brad die Würfel im Vorraum auf und wirft sie, so öffnet sich je nach

Resultat (*Pasch???*) eine Geheimtür im Gang, hinter diesen Türen verbergen sich wichtige Gegenstände. Das Spielchen ist einfach so lange zu wiederholen, bis Brad folgende Gegenstände gefunden hat: Wagenheber, Pistole, Eiswürfel, Eiszapfen, Lupe, und Megaphon - wenn ein Objekt nicht erreichbar ist, kann es mit dem Besen gelangt werden. Anschließend wird die Pistole in das Halfter gehängt, woraufhin sich am anderen Ende des Fla-

schenzugs eine Schale senkt. Die darin enthaltenen Gegenstände, Sonnenöl und Glasscherbe, läßt Brad mitgehen.

In der Nähe des Fensters liegt nun auch eine Trillerpfeife, die zusammen mit dem Megaphon das Fenster zum Zerspringen bringt - der Weg ist frei. Aber nicht lange, denn schon im nächsten Raum wird Brads Einfallsreichtum wieder gefordert. Wenn er schon jede Menge Krimskrams einsammelt, dann sollte sich damit doch auch dieser lä-

Anzeige



# HOTline

Die Antwort  
auf alle  
brennenden  
Fragen!  
Jeden  
Mittwoch  
von 16<sup>30</sup> bis 19<sup>00</sup>



☎ Telefon

0 56 51 / 92 97 60  
0 56 51 / 92 97 61

stige Laser ausschalten lassen. Und richtig: Lupe, Eiswürfel, Eiszapfen und Glasscherbe richtig plaziert, und es hat sich ausgelasert. Die eigentliche Tür ist dann dank das Wagenhebers auch kein Problem mehr.

### Eis und Feuer

Die Eiskönigin, der Brad jetzt gegenübersteht, ist von der Störung nicht sehr angetan und bewirft ihn mit Feuerbällen. Die können allerdings mit gutem Timing übersprungen werden, und schon bald sitzt Brad auf dem Thron der Königin - wenn auch nur für kurze Zeit... Der 'Faust des Schicksals', die ihn beim Verlassen des nächsten Raumes packt, entgleitet Brad durch die Verwendung des Sonnenöls, und findet sich in einem Labyrinth wieder.

Hier tappt er so lange durch die Gegend, bis er eine Schachtel mit Streichhölzern und kurz danach den Feuerlöscher nebst Wächter findet. Hinter der Säule wartet Brad zunächst, bis der Wächter eingeschlafen ist, dann macht er ordentlich Zunder: Er steckt dem Wächter ein Streichholz zwischen die Zehen ('use'-Icon) und zündet es dann an ('fight' mit Streichholzschachtel -

logisch, oder?). Das bringt den Wächter aus dem Konzept und Brad in den Besitz des Feuerlöschers. Anschließend wird Brad wieder ins Dorf versetzt.

### Wir verwirren einen Vampir

Dort besucht er nochmals den Magier und wird von ihm auf einen gar gruseligen Friedhof versetzt. Allerdings auf eine etwas traditionelle Weise, denn Brad wacht in einem Sarg auf. Das stört aber nicht weiter, mit dem herumliegenden Knochen ist der Weg ins Freie schnell gebahnt. Dort wird Brad von Graf Dracula freundlichst begrüßt - damit der Schwung des alten Herren etwas gebremst wird, stellt sich Brad gleich nach Verlassen des Grabes so geschickt hinter die Grube, daß der Beißer ins Grab fällt.

Das kühlt sein Mütchen etwas, und Brad kann sich an die Erforschung des Friedhofs machen. Eigentlich will Brad ja nur den Staubsauger einsammeln, da ihm Draci dabei aber immer im Wege herumsteht, muß Brad ihm eben noch gute Manieren beibringen - der Krimskrams, der auf dem Friedhof herumliegt, ist das passende Lehrmittel. Ein Schlag mit der Schaufel ist nur der

Auftakt zur Weiterbildung von Vampiren. Als nächstes bekommt der Gruftie einen Grabstein auf die Zehen geschubst und darf sich Knoblauchduft um die Nase wehen lassen (*hier ist die einzige Stelle, an der das 'eat'-Icon wirklich benötigt wird...*). So gelangt Brad bis zum Staubsauger. Auf dem Weg zum Ausgang muß er dem Grafen aber nochmals die Leviten lesen: Eine 'Kreuzigung' und ein abschließendes Tschingdarassa mit den Cymbals machen Dracula endgültig reif für den Zahnarzt...

Schließlich gelangt Brad zum Schloß der fiesen Hexe. Nach etwa 50 Versuchen, die Treppe zu erklimmen, kommt Brad der Geistesblitz, daß das vielleicht überhaupt nicht geht, und so wendet er sich dem linkerhand gelegenen Arbeitszimmer der Hexe zu. Dort liegt ein Ring herum und wartet nur darauf, mitgenommen zu werden. Anschließend hat Brad den richtigen Durchblick in der Bibliothek. Dort fällt ihm ein Buch ins Auge. Einen Druck auf das Buch kann er sich nicht verneifen - und öffnet so eine Geheimtür, die ihn direkt zu Enchantia bringt.

Gnädigste sind heute allerdings nicht sonderlich gut drauf, so daß sie



▲ Eigenheim der Hexe



▲ Heute schon gefrühstückt?





▲ **Geschafft!!!**

den ungebetenen Besucher schnell wieder loswerden möchte. Und da zahlt es sich aus, daß Brad so fleißig diese seltsamen Gerätschaften eingesammelt hat: Die erste Attacke der Hexe wird mit dem Staubsauger abgewehrt, bei der zweiten wird der Feuerlöscher eingesetzt, und zum krönenden Abschluß bläst der Ventilator die Feuerbälle zur Urheberin zurück. Die fühlt sich dadurch echt geschwächt und hat auch nichts mehr dagegen, daß ihr Brad den Ring anlegt... □

*Michael Anton*



# ERSTMALS ALS TASCHENBUCH: TOP SECRET

## ●●● HINT BOOK ●●●

Wollten Sie schon immer einmal INDIANA JONES UND DEN LETZTEN KREUZZUG bis zum Ende begleiten? Waren Sie bei OOZE von allen guten Geistern verlassen? Oder schafften Sie, SHERLOCK Holmes, es nicht, den Fall zu lösen? Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Probleme meistern - mit 26 Komplettlösungen und Kopfnüssen von A wie ARTHUR bis Z wie ZAK MCKRACKEN. Beweisen Sie Ihren Freunden, daß Sie den Durchblick dort haben, wo andere versagen. Dieses Buch ist Ihr Wegbegleiter.

DM  
7,80

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Es kann natürlich nicht angehen, daß ein Bruder so sang- und klanglos irgendwo in Südamerika verschwindet. Also bleibt Jason Roberts nichts anderes übrig, als sich selbst auf die Socken zu machen und auf den Spuren des Verschollenen zu wandeln.

**W**as er dabei erlebt, sei nun beschrieben, doch zuvor noch eine kleine Anmerkung: An manchen Stellen im Spiel muß, da man sonst stirbt, voll auf Zeit gespielt werden. Diese Stellen wurden durch "Zeit!!!" besonders hervorgehoben.

## Chapter 1 - Terror in the Jungle

Jason Roberts fährt zu Beginn des Spiels auf den Parkplatz und steigt aus seinem Wagen. Sein Weg führt ihn in das Gebäude im Hintergrund (*Allister Research Co.*). Vor seinem und Allens Büro sitzt Darlene, die Sekretärin. Jason unterhält sich mit ihr und erfährt dabei, daß ihn sein Chef zu sprechen wünscht. Er sucht das am Flurende gelegene Büro seines Chefs (*Mr. Thornick*) auf und erfährt vom Verschwinden seines Bruders.

Nach diesem Gespräch begibt sich Jason in sein Appartement, wo er sich zunächst um seine Post kümmert. Dazu greift er den Brieföffner vom Tisch und öffnet damit das auf dem Boden liegende Päckchen. Er nimmt den darin befindlichen Brief an sich.

## Chapter 2 - A Secret Code

Jason öffnet den Brief, er ist von Allen. Allen schreibt, daß Janson für genauere Informationen Allens Unterlagen sowie einen Mikrofilm benötigt. Außerdem enthält der Brief einen Code, der mit einem Ring dechiffriert werden kann. Jason steckt den noch auf dem Boden liegenden Schlüssel ein. Da sich im Appartement sonst nichts Interessantes befindet, geht er zurück zu *AllisterResearch*.

In seinem Büro (*erste Tür rechts*) öffnet er den Käfig und nimmt die Ratte an sich. Er macht den mittleren Schrank auf und entnimmt ihm die Flasche Alkohol. Nach dem Verlassen des Büros setzt er die Ratte auf den Schreibtisch von Darlene (*hier darf*

*sich Jason nicht bewegen, da es sonst zu offensichtlich wäre was er vorhat!*), woraufhin die Sekretärin schreiend die Flucht ergreift.

Im kleinen Schlüsselkasten hinter ihrem Schreibtisch 'findet' er nach dem Öffnen den linken und den mittleren Schlüssel aus der unteren Reihe.

In Allens Büro (*Tür daneben*) findet Jason eine Filmrolle auf dem Tisch, einen Dartpfeil an der Wand und über der Glasvitrine ein Blasrohr. Diese Teile steckt er alle ein. Im Vordergrund befindet sich ein Buch, welches er aufschlägt und liest. Es handelt sich dabei um ein Rezept für einen amazonischen Liebestrank. Jason läßt die Leinwand herunter, legt die Filmrolle in den Projektor und sieht

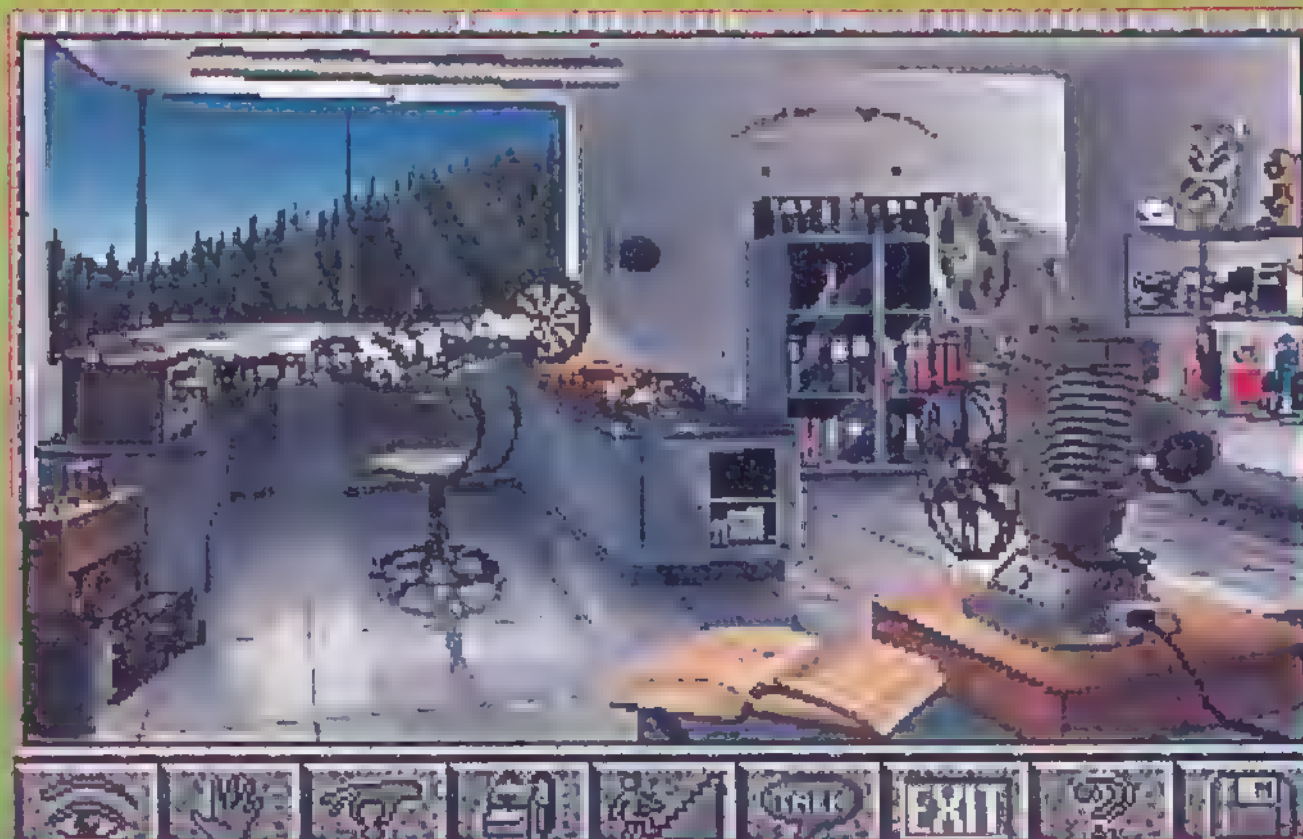
sich den Film an. Mit dem im Päckchen gefundenen Schlüssel öffnet er den Schrank. Ein Band. Da Jason so ziemlich alles gebrauchen kann, nimmt er auch dieses mit. Mit dem Vitrinenschlüssel schließt er die Glasvitrine auf und entnimmt ihr den Dschungeltrank. Am Fenster liegt Allens Tagebuch. Jason schlägt es auf und sieht es sich an.

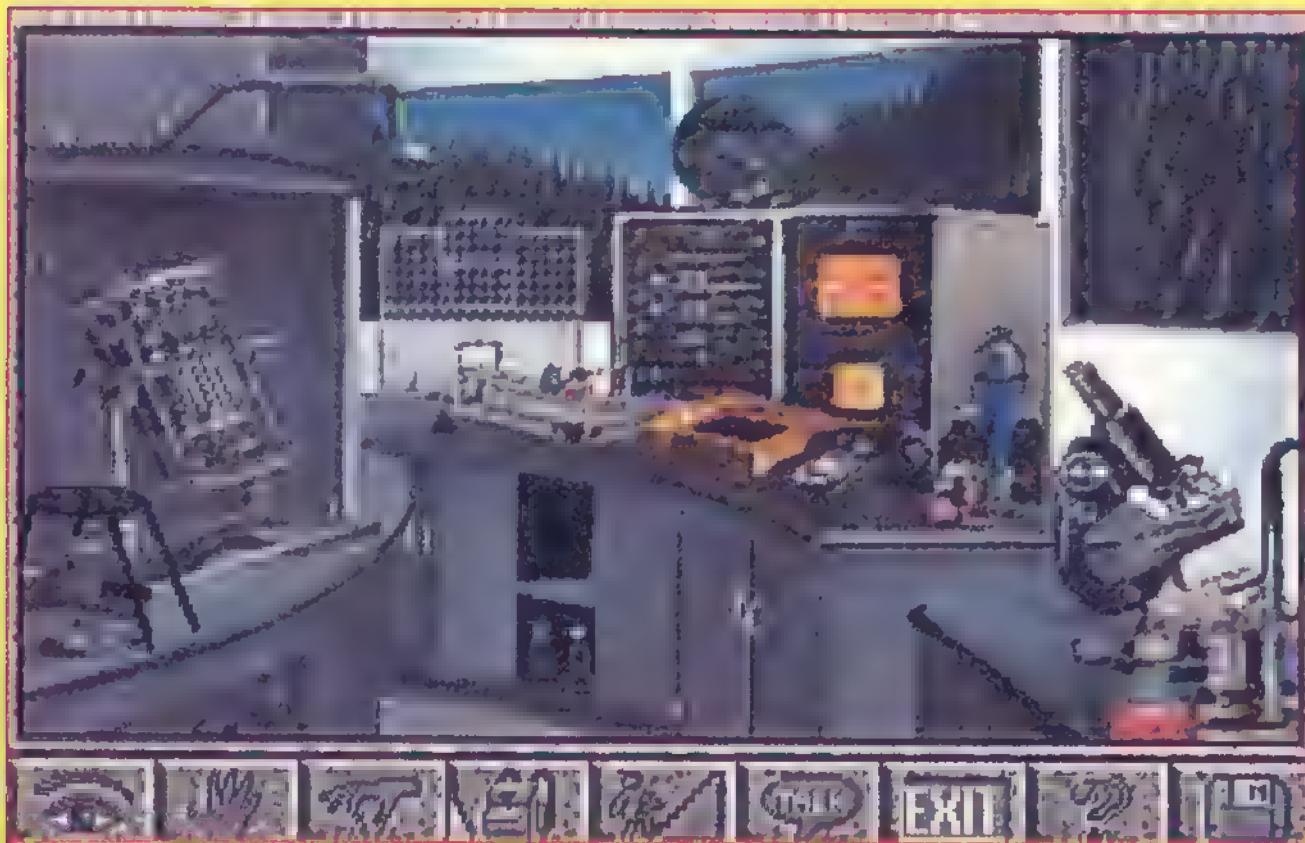
Zurück im eigenen Labor mischt er den Dschungeltrank mit dem Alkohol, schaltet den Bunsenbrenner ein, erhitzt die eben entstandene Flüssigkeit bis sie grün wird und nimmt sie an sich. Er schaltet den Bunsenbrenner wieder aus. Die Spitze des Dartpfeils trinkt er mit der Flüssigkeit und steckt



▲ Geheimes Forschungslabor

▼ Wirschauen uns einen Film an





## ▲ Rattenfänger

den Pfeil in das Blasrohr.

Vor seinem Büro holt er sich vom Kleiderständer den ersten Kleiderbügel von rechts und verläßt das Gebäude. Am Parkplatz öffnet er mit dem Schlüssel den Kofferraum von Darlene Flichts grünem Auto. Er nimmt den Bolzenschneider sowie das Brecheisen an sich und schließt den Kofferraum wieder. *(Wieso hat eine Sekretärin eigentlich solches Werkzeug im Kofferraum???)*

Jason setzt sich in sein Auto und fährt zurück zu seinem Appartement, das in der Zwischenzeit völlig verwüstet wurde. Er legt das Band in das auf dem Tisch stehende Tonbandgerät, das Gottseidank noch funktioniert, und erhält dadurch die Kombination für den Safe in Allens Büro. Was ist das? Am Sessel blinkt doch etwas? Es stellt sich als der gesuchte Ring zum Entschlüsseln des Codes heraus.

Zurück in Allens Büro nimmt Jason die Dartscheibe von der Wand und öffnet mit Hilfe der Kombination den Safe: 1000 Dollar kommen zum Vorschein. Wie schon gesagt: einstecken. Auf dem Flur befindet sich eine Maschine. Die Doppeltür links davon öffnet Jason. Der kluge Spieler sollte spätestens an dieser Stelle vorsichtshalber speichern!

Da *Allister Research* am Berg gebaut hat, wird das Gelände dahinter einschließlich des Berges mitgenutzt. Jason geht also durch die Tür, klettert

auf den im Vordergrund stehenden Baum und schießt mit dem Blasrohr auf die Wache, die sich auf dem Weg nach hinten zwischen Wachhäuschen und Mülleimer befinden muß.

Und jetzt geht es auf **Zeit!!!**

Mit dem Bolzenschneider schneidet Jason die Kette um den Mülleimer durch und bringt sich aus der unmittelbaren Reichweite des heranwatschelnden Tieres, am besten zum Wachhäuschen. Während der Bär sich jetzt genüsslich um die Mülltonne kümmert, hat Jason Zeit, den Schlüssel neben der Jacke aufzunehmen, durchs Tor zu gehen und die Tür im Hintergrund mit Hilfe des Schlüssels aufzuschließen. Dadurch gelangt er nach Chapter 3.

## Chapter 3 - Heavy Metal-Monster

Jason sieht sich B.O.B. an *(kann es sein, daß einem dieser Name bekannt vorkommt?)* und erfährt, daß dieser auf Ablösung wartet. Jason geht also wieder nach draußen, nimmt die nun vom Bären leergefressene Tonne an sich und geht zurück zu B.O.B.. Nachdem dieser die Höhle verlassen hat, öffnet Jason mit Hilfe des Hebels die Tür. Mit dem Brecheisen knackt er die Schublade unten rechts und entnimmt dieser die Karte, den Kompaß sowie den Mikrofilm - und der Spieler

sollte mal wieder einen Zwischenstand auf Diskette ablegen.

So, jetzt aber zurück ins Büro. Auf dem Weg dorthin bemerkt Jason, daß die Bibliothek geöffnet hat. Das ist doch die Gelegenheit, den Mikrofilmbetrachter zu benutzen, um den Mikrofilm zu lesen. Die Idee ist an sich gut, jedoch ist die Bibliothekarin Miss Morton damit überhaupt nicht einverstanden. Stattdessen erzählt sie Jason, daß ihre Vergeßlichkeit immer schlimmer wird. Na, dieser Zustand kann doch ausgenutzt werden.

Jason läuft zum Parkplatz und öffnet mit dem Kleiderbügel das Auto von Miss Morton *(blau-weiß)*. Er schaltet das Licht ein und schließt die Tür wieder vorschriftsmäßig, da die kleine Manipulation ja unbemerkt bleiben soll. Als freundlicher Mensch weist Jason die Bibliothekarin nun darauf hin, daß das Licht noch an ist. Diese bedankt sich und läuft hinaus.

Jason nutzt die Chance und sieht sich auf dem Betrachter den Mikrofilm an. Aha, ein gewisser Hans Stroheim sucht am Amazonas nach den letzten Geheimnissen *(insbesondere große Smaragde)*. Jason begibt sich zum Auto, fährt zum Flugplatz und landet in Chapter 4.

## Chapter 4 - Hot Pursuit

Auf dem Flughafengelände in Cuzco bemerkt Jason, daß jemand vergessen hat, die Luftpumpe vom Fahrrad mitzunehmen. Na gut, dann wird Jason das eben erledigen. Und wenn er schon dabei ist, überprüft er auch noch, ob der Lastwagenfahrer so sorgfältig war, seine Tür zuzuschließen. Nein, also sowas... Jason greift sich die herausgefallenen Zigaretten. Nicht daß die noch jemand klaut. Außerdem hängt da noch ein Kanister, nein ... hing...

Jason geht ins Flughafengebäude und spricht mit José Cortes. Dieser gibt jedoch nur Auskunft bei entsprechender Gegenleistung. Jason gibt ihm von seinem Geld und erhält dafür eine rote Karte. *(Wichtig: Während dem Gespräch über das Talk-Icon den*

*Offer-Befehl verwenden!)*

Jason öffnet die Tür zum *Green Monkey* und spricht mit dem Barkeeper. Er zeigt ihm die rote Karte (*Offer*) und erhält den Tip, mit den Piloten zu sprechen. Einer erklärt sich auch bereit, Jason mit nach Rio Blanco zu nehmen. Im Flugzeug nimmt Jason sofort den auf dem Boden liegenden Fallschirm an sich, da später die Zeit nicht reichen könnte. Es folgt eine prekäre Situation, die bis in Chapter 5 andauert.

## Chapter 5 - Flight of Doom

Da ein Gespräch mit dem Piloten nichts nützt, läuft Jason bis zum Hühnerkäfig und wartet. Nach einer erneuten Aufforderung durch den Piloten geht dieser einen Schritt nach vorne. Jason nutzt diese Chance und öffnet den Käfig. Und wieder geht es auf **Zeit!!!**

Der Pilot ist weg, und die Maschine beginnt abzustürzen. Zu allem Pech ist auch noch die Tür zum Cockpit verklemmt. Jason bindet den Fallschirm an die Tür, und durch den nun entstandenen Ruck öffnet sich diese. Im Cockpit zieht Jason das linke Steuerrad zurück, schiebt die drei roten Hebel nach hinten und drückt den grauen Hebel (*neben dem linken Steuerrad*) nach unten. Die Maschine gleitet in den Sinkflug und ... **Zeit!!!**

Im Vordergrund öffnet Jason die Kiste sowie die darin befindliche Schachtel und entnimmt ihr das Schlauchboot. Mit der Luftpumpe bläst er das Schlauchboot auf und wirft es ins Wasser. (*Etwas ähnliches kennen wir wohl auch schon...*) In der Ortschaft erlebt Jason eine 'freundliche' Begrüßung durch El Loco, mit dem er in Chapter 6 noch mehr zu tun haben wird.

## Chapter 6 - El Loco

Neben sich entdeckt Jason eine Planke, welche er einsteckt. Vom Wagen nimmt er eine Handvoll Pfeffer-



▲ **Blasen Sie doch mal in das Röhrchen...**

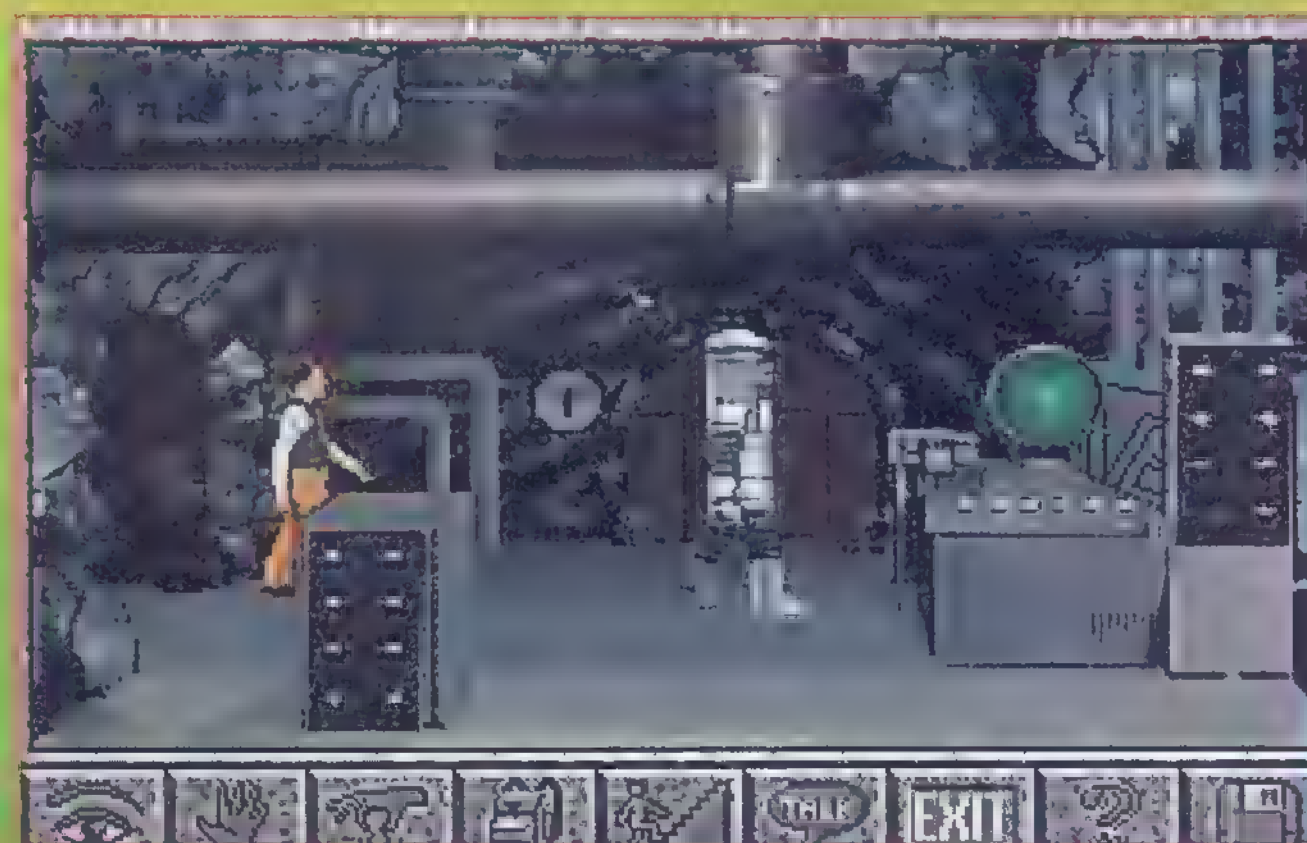
schoten mit und begibt sich in die Kantine (*linkes Gebäude im Vordergrund*). Er spricht mit der Bedienung hinter der Theke. Das Telefon im Hotel (*anderes Gebäude*) ist durch El Loco blockiert. Um diesen zu vertreiben, muß sich Jason etwas einfallen lassen, aber vorher sollte man lieber nochmal speichern!

Wichtig: Alle folgenden Handlungen sollte man nur durchführen, wenn die Bedienung Jason den Rücken zuwendet! Auf der Theke liegt ein Messer, mit dessen Hilfe man die Pfefferschoten zerkleinern kann, diese mischt Jason dann in das Essen von El Loco.

Er verläßt die Kantine und betritt sie wieder. Da die Gäste die Kantine ver-

lassen haben, adoptiert Jason das auf dem ersten Tisch liegende Kleingeld sowie den Käse. Da auf dem zweiten Tisch auch noch ein Feuerzeug liegt und man nie weiß, ob man das Ding nicht mal brauchen kann, wird es ebenso eingesteckt. Jason geht wieder nach draußen und bewundert den Erfolg seiner Handlung. Nichts wie rein ins Hotel an den Telefonapparat und gewählt. Nach dreimaligem Klingeln bricht Jason das Gespräch ab.

Er nimmt die Rattenfalle auf der Treppe an sich, legt den Käse hinein und setzt die Falle wieder ab. Kurz danach ist das Rattenloch frei zur Untersuchung. Jason steckt das gefundene Geld ein und läuft zurück in



▲ **Hungriger Blecheimer**

die Kantine, um auf eine bestimmte Person zu warten.

Während der Unterhaltung stellt diese Fragen. Die Antworten lauten: *1952; 3 Brüder 1 Schwester; Wild Women Of Wongo*. Sie gibt sich als Maya zu erkennen.

Nach dem Verlassen der Kantine sieht Jason, daß der Bote für das Pepperoniattentat zur Verantwortung gezogen wird. Jason nimmt die an der Kantine lehrende Leiter und stellt sie an die linke Wand des Hotels. Nach dem Hinaufsteigen schlägt er mit der Planke auf das Schild des Hotels und steigt wieder hinunter. Er bekommt vom Boten zum Dank einen Goldnugget geschenkt. Bevor Jason jetzt diesen Ort verläßt, läuft er noch zum Verkaufsstand und erwirbt bei Arturo ein Netz, Munition, Wurzeln, die Machete und das Paddel.

Sicherheitshalber nochmal speichern, dann aber nichts wie ab zu Maya ins Boot geklettert, denn sie bringt Jason zu Allen und nach Chapter 7.

## Chapter 7 - The Bridge of Death

Ab jetzt muß mit Jason und Maya gleichzeitig und auf **Zeit!!!** gespielt werden. Falls die Zeit absolut nicht reichen sollte, können die ersten Tätigkeiten von Jason weggelassen und sofort mit Maya weitergespielt werden:

Jason gibt Allen die Munition, verwendet die am Boden liegenden Bleche als Schutz, und stabilisiert das Ganze mit dem Stamm. Maya geht auf die Brücke und repariert mit dem

Fischnetz den Riß. Ist sie auf der anderen Seite angekommen, beginnt Jason über die Brücke zu laufen. Nun will auch Allen folgen, wird aber dabei erschossen. Als letzte Tat kann er noch die Brückenseile durchtrennen, um es den Verfolgern schwerer zu machen.

Am Boot angekommen spricht Jason mit dem Kapitän und bietet diesem seine Zigaretten sowie den Goldnugget an (*'Offer'-Befehl*), worauf dieser einwilligt und beide mitnimmt. Leider entpuppt sich der Kapitän als hinterhältiger Sklavenhändler, befördert Jason von Bord und uns nach Chapter 8.

## Chapter 8 - Slave Traders

Als nächstes muß Maya befreit werden, vorher sollte man aber nochmal speichern! Wenn sich die Wache auf der Rückseite vom Boot befindet, wechselt Jason nach rechts, wirft die Wurzeln in den Fluß, schnappt sich ein Schilfrohr und geht ins Wasser. Wenn die Wache wieder auftauchen sollte während Jason noch am Fallreep hängt, bleibt er solange in Deckung, bis die Wache wieder hinter dem Schiff verschwindet.

Er betritt das Deck und nimmt sofort die herumliegende Angel an sich. Hinter dem Schornstein öffnet er die Kiste und entnimmt die Harpune. Während dieser Aktionen versucht er immer, aus dem Sichtfeld der Wache zu bleiben. Jason läuft zum Bug des Schiffes und schiebt die linke Kiste nach unten, legt anschließend die Harpune auf das Harpunengestell und schwenkt dieses herum. Dabei versucht er es zu vermeiden, daß er auf

den roten Knopf kommt, da dieser die Harpune auslöst. Er wartet, bis sich die Wache in direkter Linie (*Verlängerung*) der Harpune befindet und löst sie durch Druck auf den roten Knopf aus. Wieder ein Problem weniger. Jason geht zurück zum beleuchteten Fenster und sieht hindurch.

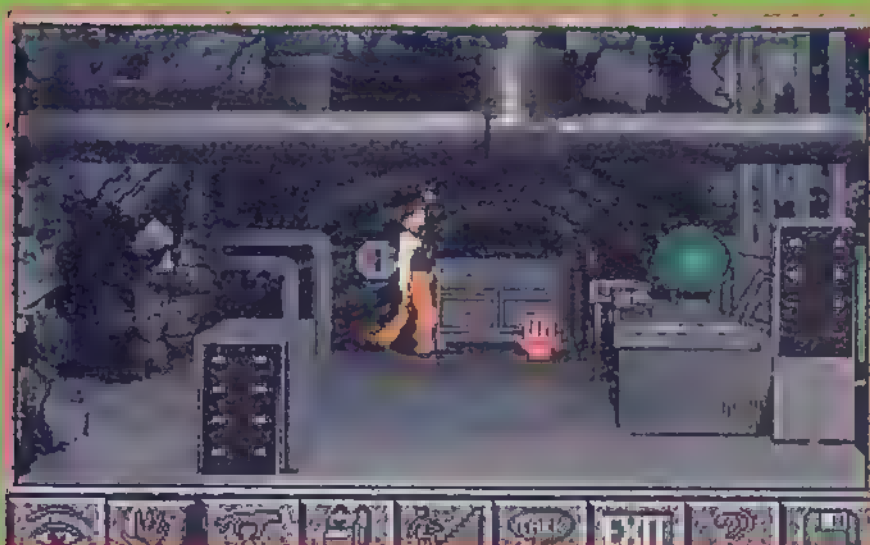
Mit der Angelrute holt er sich den Schlüssel vom Tisch und geht zurück zur Kabine des Maats. Dort wird abgespeichert, denn die nächsten Aktionen laufen wieder auf **Zeit!!!**

Er öffnet mit Hilfe des Schlüssels die Tür. Im Raum angekommen schnappt er sich den Balken rechts neben der Tür und blockiert damit dieselbe. Mit dem Messer schneidet er Mayas Fesseln durch, öffnet das Medizinschränkchen, entnimmt die Flasche, steckt den Lappen vom Tisch in die Flasche und entzündet diesen mit Hilfe des Feuerzeuges. Anschließend öffnet er das Bullauge und wirft den Molotov-Cocktail hindurch. Sobald der Ruf des Kapitäns ertönt, entfernt er den Balken, macht die Tür auf und verläßt die Kabine.

Im Dorf der Indios angekommen, halten diese Maya und Jason für Götter. Wenn sie dies nicht beweisen können, sterben sie - also vorher vielleicht noch speichern!

Jason wartet, bis eine Kiste im Fluß angeschwommen kommt, welche er mit Hilfe des Netzes herausfischt. In der Kiste befindet sich ein Feuerwerk, das am besten eingesetzt, also in das Feuer geworfen wird, wenn der Medizmann das erste Mal sagt, daß die Zeit abläuft (*'Time is nearly up'*).

Die folgenden Aktionen müssen wieder mit Hilfe von Maya in Rekordzeit ausgeführt werden: Jason dreht im



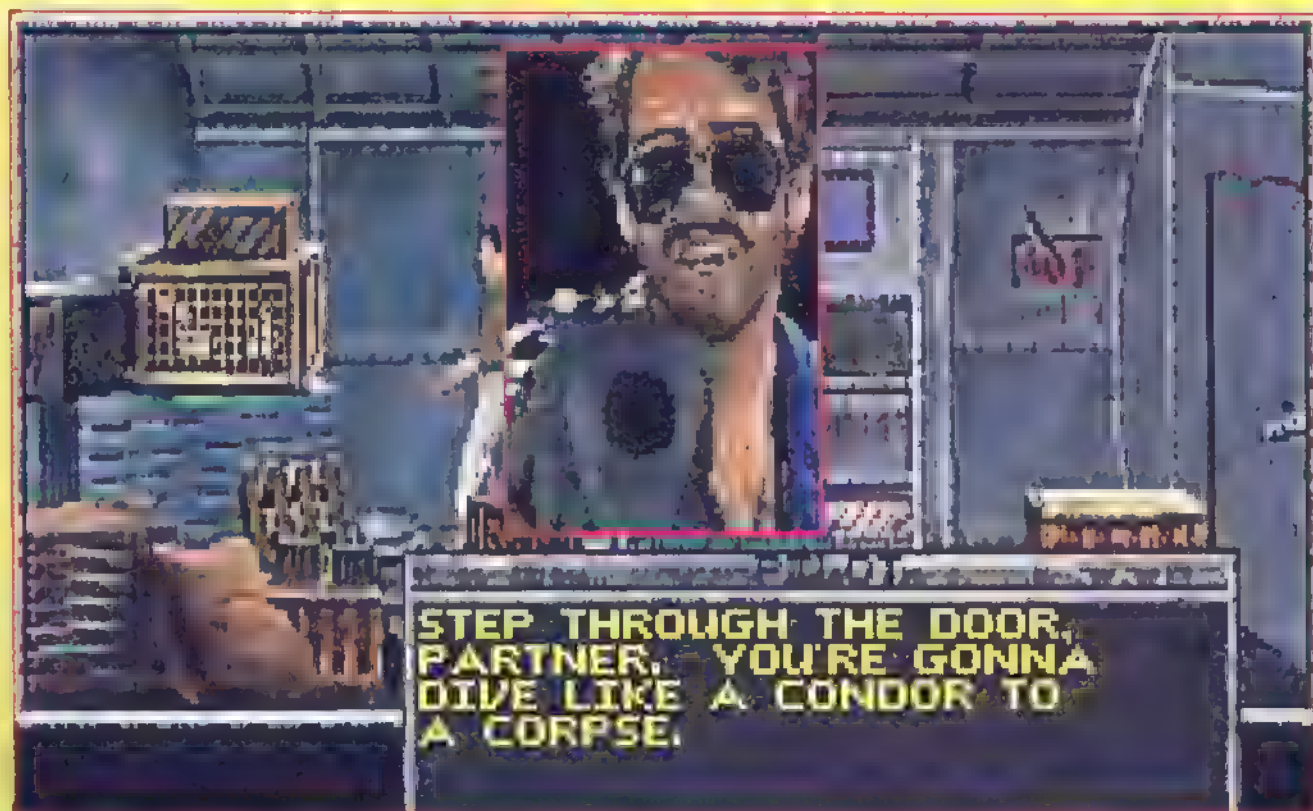
◀ Ganz schön verklemmt

▶ Immer diese Raucher



Vordergrund den Stein um und steckt den darunter befindlichen Wurm an den Angelhaken. Maya geht nach rechts über die Brücke. Jason wirft die Angel aus und fängt den im Fluß schwimmenden Fisch, geht zur Hütte, nimmt die dort hängende Kelle an sich, geht nach hinten zum Topf, stellt diesen aufs Feuer und wirft den Kanister sowie den Fisch in den Topf. Maya pflückt die rot-grüne Pflanze im Vordergrund. Jason wirft auch die Pflanze in den Topf. Maya läuft zurück zum Topf, füllt die Kelle und flößt die Flüssigkeit dem Jungen ein.

Da dieser sich dadurch wieder erholt, erhalten beide vom Mediziner ein Kanu und Hinweise für die Flußreise (*links, rechts, rechts, links*) um damit in das Chapter 9 zu reisen.



▲ Charmant, charmant

## Chapter 9 - Ancient Secrets

Wenn Stroheim zu sprechen beginnt, bricht Jason das Gespräch ab und bietet ihm (*mit dem 'Offer'-Befehl*) die Karte und den Kompaß an. Stroheim beauftragt sie, die Smaragde zu beschaffen, woraufhin sie sich am Baumhaus wiederfinden. Vor dem folgenden Teamwork ist wieder Speichern angesagt.

Maya nimmt das Brett und legt es auf den großen Stein. Jason klettert auf den Baumstumpf und katapultiert Maya nach oben. Maya klettert weiter hinauf, geht dann vorsichtig nach rechts, benutzt die Liane zum Baumhaus und löst dort das Seil. Jason klettert am Seil nach oben und geht vorsichtig nach rechts zum Aufzug.



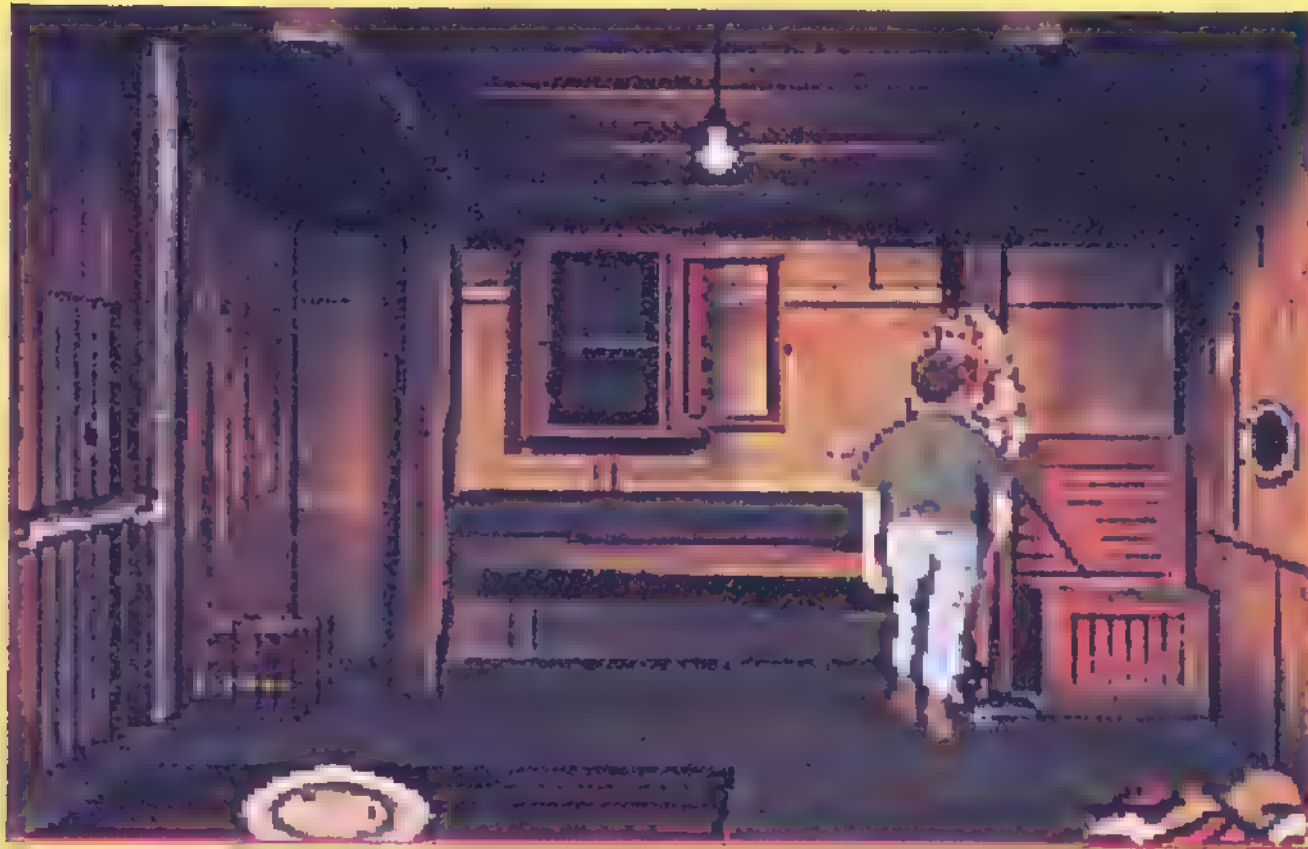
▲ Das schlaucht!



◀ Kleingeld gefällig



▶ Kleine Schläge auf den Hinterkopf



▲ **Wir retten eine Lady**

Maya betritt den Aufzug, Jason greift nach dem losen Ende des Seils und zieht Maya nach oben. Maya geht dann vorsichtig nach links bis zum Eingang der Hütte und wirft einen Blick in Chapter 10...

## Chapter 10 - The Hall of Death

Im Baumhaus nimmt Maya den Schlüssel vom Brustkorb des hinteren Skeletts, öffnet damit die Kiste im Vordergrund und entnimmt dieser die Schriftrolle. Mit der Machete bearbeitet sie das Gras hinter der Kiste sowie den Brustpanzer des zum Vorschein gekommenen Skeletts und schnappt sich den nun offenliegenden Smaragd. Von Stroheim erhalten die Helden dann weitere Informationen (*rechts, links, links, rechts*), um in Chapter 11 zu gelangen.

## Chapter 11 - The Spectre of Evil

Sie gelangen zu einem Lager, in dem das Grauen gewütet hat. Maya nimmt das Drahtseil von der Winde des Jeeps und legt es um einen Ast. Jason nimmt vom hinteren Zelt die Kette, hängt diese in das Seil und legt sie dann um den Baumstamm. Anschließend nimmt er den Benzinkanister aus dem

oberen Zelt an sich. Maya füllt nun das Benzin in den Tank des Jeeps. Mit dem auf dem Boden liegenden Schlüssel (*Leichen untersuchen*) startet sie den Jeep und danach die Winde.

Jason schlägt jetzt das zusammengekrachte Zelt zurück und entnimmt aus der zum Vorschein gekommenen Kiste die Dynamitstangen sowie aus der im Vordergrund stehenden Kiste den Geigerzähler. Dieser wird auch sogleich ausprobiert. Dort, wo eine extreme Belastung festgestellt wird, befindet sich eine Pfeilspitze, welche ebenso eingesteckt wird. Die beiden verlassen nun den Lagerplatz (*rechts, rechts, rechts, links, rechts*) zu einer Fahrt ins Ungewisse respektive nach Chapter 12.

## Chapter 12 - A Secret Passage

Jason läuft zum abgestorbenen Ast und bewegt diesen nach vorne. Dadurch wird eine geheime Tür freigegeben. Die am Lagerplatz gefundene Pfeilspitze drückt er auf die Markierung an der Tür, wodurch sich diese öffnet und er in eine große Halle gelangt. Da ihm die Verfolger dicht auf den Fersen sind, stellt er sich zwischen die beiden Pfeiler und zündet bereits das Dynamit an. Die Verfolger erschließen die Bogenschützen. Jason legt das Dynamit neben sich ab und

beginnt zum anderen Ende der Brücke zu laufen - direkt ins Chapter 13...

## Chapter 13 - The Thing in the Pit

Tja, und Jason landet in einer Grube, in der es wieder auf **Zeit!!!** geht. Schlau wie er ist, nimmt er den abgebrochenen Speer sowie die Stiefel an sich. Den Schildkrötenpanzer schiebt er an die Wand und klettert auf ihn. Über ihm hängt eine Fackel, welche er in die Hand nimmt und damit die ankommende Ameise bis zum anderen Ende der Grube zurücktreibt. Währenddessen hat er jetzt Zeit, die Schnürsenkel an den Speer zu binden, und daran das Messer. Mit Hilfe des provisorischen Speers schneidet er die über ihm hängende Blume ab.

Da in der Zwischenzeit die Fackel erlischt und die Blume einige Zeit braucht, bis der in ihr befindliche Sirup zu tropfen beginnt, weicht Jason wieder bis zum Ende der Grube zurück. Die Ameise beginnt wiederum, auf ihn zuzulaufen, wird durch den tropfenden Sirup aufgehalten und beginnt, diesen zu trinken. Jason nimmt den Speer, läuft auf die Ameise zu und sticht ihr in die ungeschützte Unterseite des Körpers, bis sie tot zusammenbricht.

## Chapter 14 - The Guardians of Eden

Da Maya mit dem Wasser des Lebens geheilt wurde, darf sie diesen Ort hier nicht mehr verlassen. Jason hat sich in sie verliebt und verspricht ihr, hier bei ihr zu bleiben. Auch sie hat ihre Meinung über Männer gründlich geändert, und liebend fallen sich beide in die Arme. Jetzt stellt sich nur noch die Frage, ob Darlene Fitch in der Zwischenzeit aufgehört hat zu rennen. Aber was für ein absurder Gedanke in diesem Moment. Kopfschüttelnd sehen wir dem Abspann zu, um uns dann wieder einem anderen Spiel zuzuwenden... ■

Jürgen Rinker & HOSS



EUMANN'S



## Feldfunktionen/Icons



LOS

KULT

**A** **DAS FELSPATEAU**

10 20

00 11 22

**B** **DIE FESTUNG**

29 34 46 300 17 91 53

00 11 22

**C** **IM TEMPEL**

80 90

00 11 22

**D** **DIE RITUALHALLE**

210 220 230

00 11 22

**E** **MYSTISCHER ORT**

30 40 50

00 11 22

**F** **IM KERKER**

170 180 190

00 11 22

**G** **VOR DER ZENTRAKKUPPEL**

200

**D**

00 11 22

**H** **IM DORF**

100 110 120

**A**

00 11 22

**I** **EINE LICHTUNG**

60 70

**H**  
**E**

00 11 22

**J** **OPFERKILL**

240 250 260

**I**  
**2**

11 22 33

**k** **DER SUMPF**

130 140 150 160

**A**

00 11 22

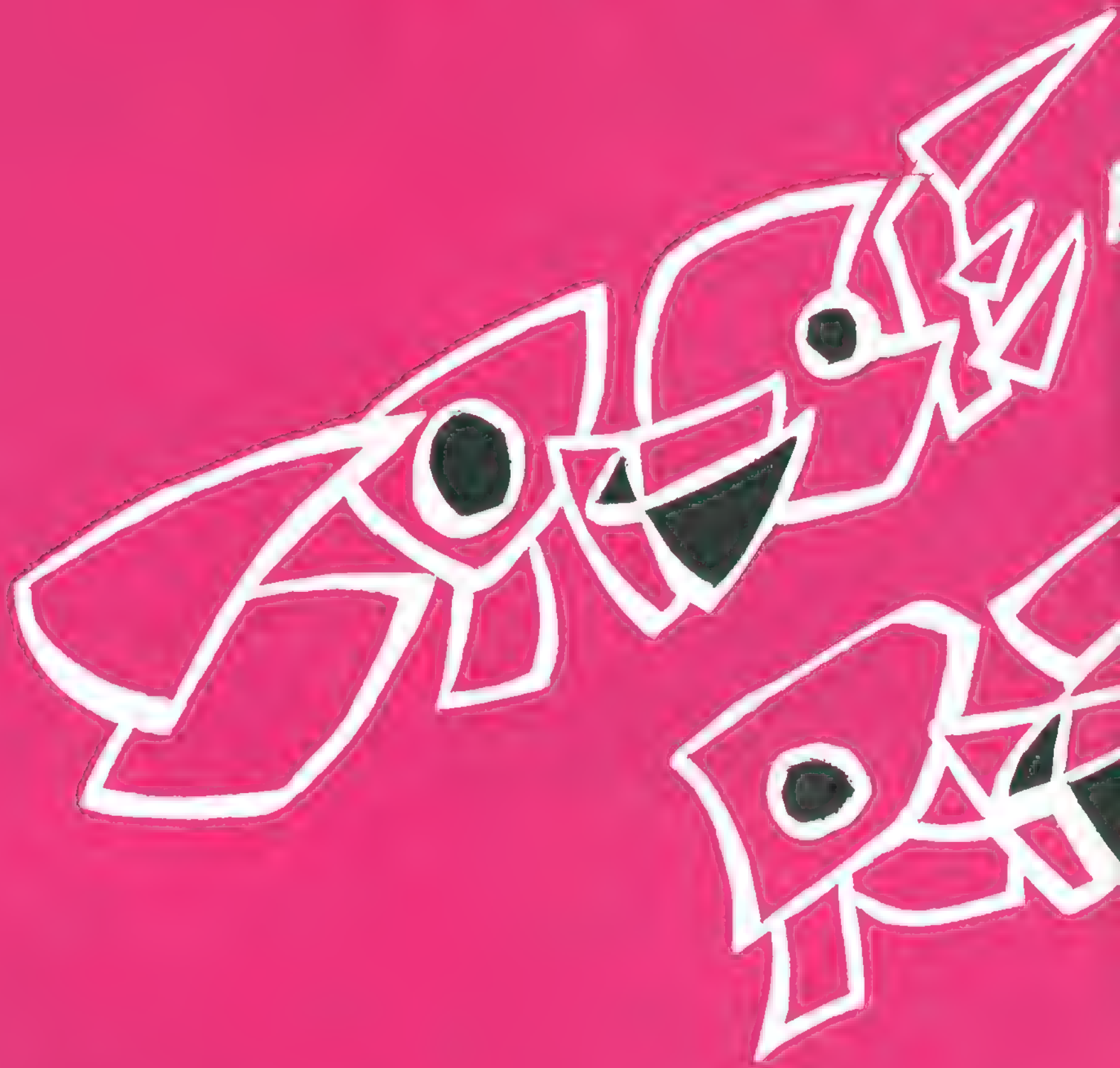
**L** **DAS KOSMODROME**

270 280 290

**D**

00 11 22

MATHIAS N

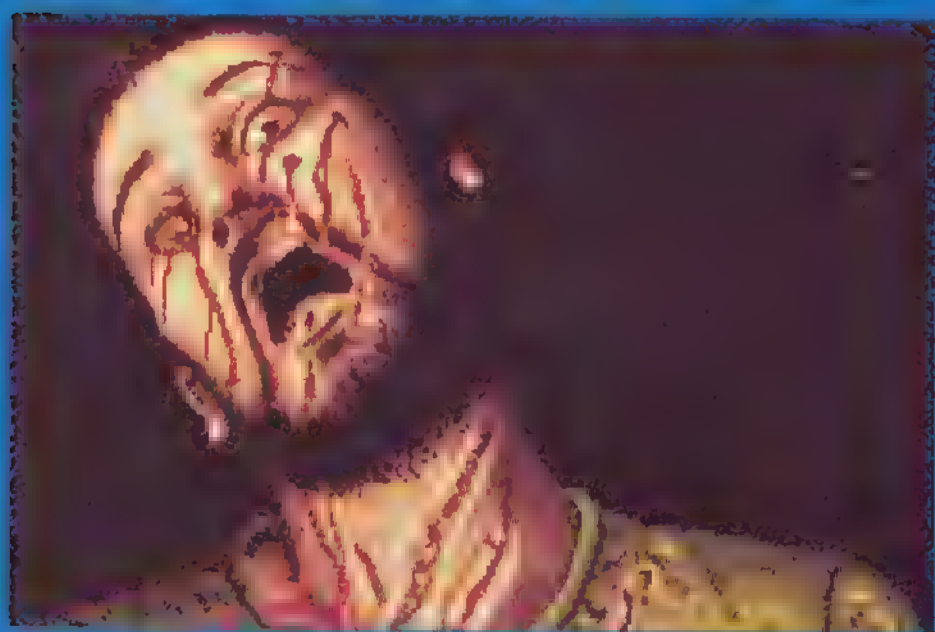


DEK SIN



# Die Erben d

Immer  
Ärger  
mit der  
Familie

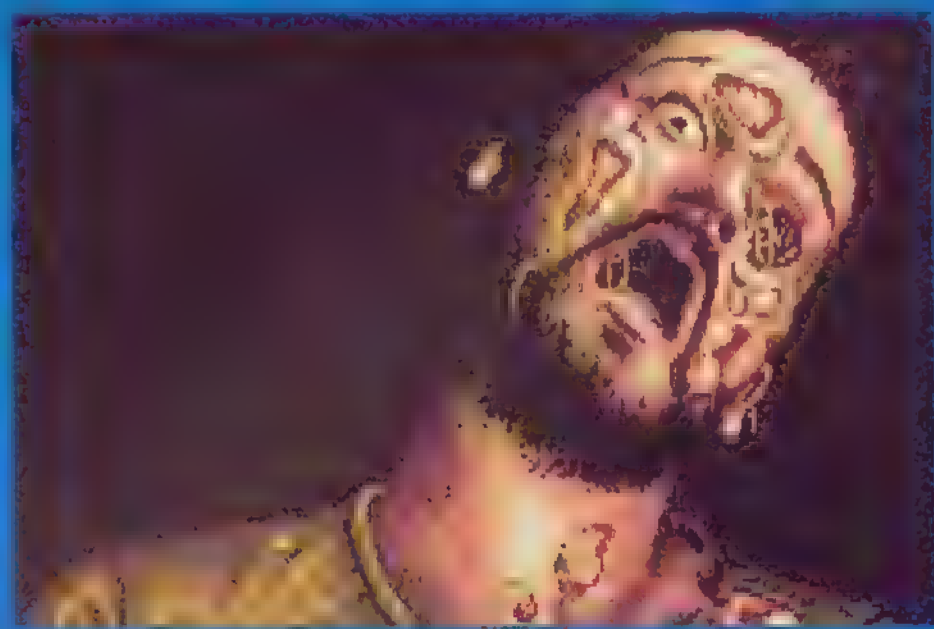


# WAX

# es Fluches



Schon peinlich, wenn auf der eigenen Familie ein gar schrecklicher Fluch liegt. Klar, daß dagegen etwas unternommen werden muß, auch wenn es das eigene Leben kosten kann...



# WORKS

**G**

elegenheiten zum Löffelabgeben gibt es in den verschiedenen Welten mehr als genug, in denen sich unser Held bei der Rettung seines verfluchten Zwilingsbruders behaupten muß. Es sind übrigens einige geniale Todesarten dabei, also ruhig öfters mal abspeichern und einen Fehltritt riskieren - es lohnt sich (*bei entsprechender Veranlagung...*)!

Im Prinzip ist die Reihenfolge egal, in der man die einzelnen Bilder spielt, allerdings sollte man das Ägypten-Bild als das komplexeste zuerst spielen. Dann kann einem im weiteren Spiel nichts mehr schocken... Also nehmen wir unseren ganzen Mut zusammen, beantworten die Eintrittsfrage des sympathischen Butlers möglichst korrekt und schauen uns dann erst einmal um. Viel Auswahl gibt es nicht, also inspizieren wir das Ägypten-Bild und betreten es frohen Herzens.

## Die spinnen, die Ägypter

In Level 1 spurtet man los zu Position 1 auf der Karte und untersucht die Leiche und den ganzen Raum. Die Ge-

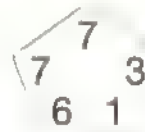


genstände, die man mitnehmen sollte, sind folgende: der **Dolch** (*der sofort als Waffe aktiviert werden sollte*), **Lampe, Öl**, die **Papyrusrollen** (*aus denen man später von Onkel Boris Heilzauber machen lassen kann*), den **Hieroglyphenzettel** unter der Leiche, und aus der Truhe die **Skarabäusbrosche** und das **Gewicht**. weiterhin sollte man alle **Gefäße** mitnehmen, sie werden später in Level 2 noch benötigt.

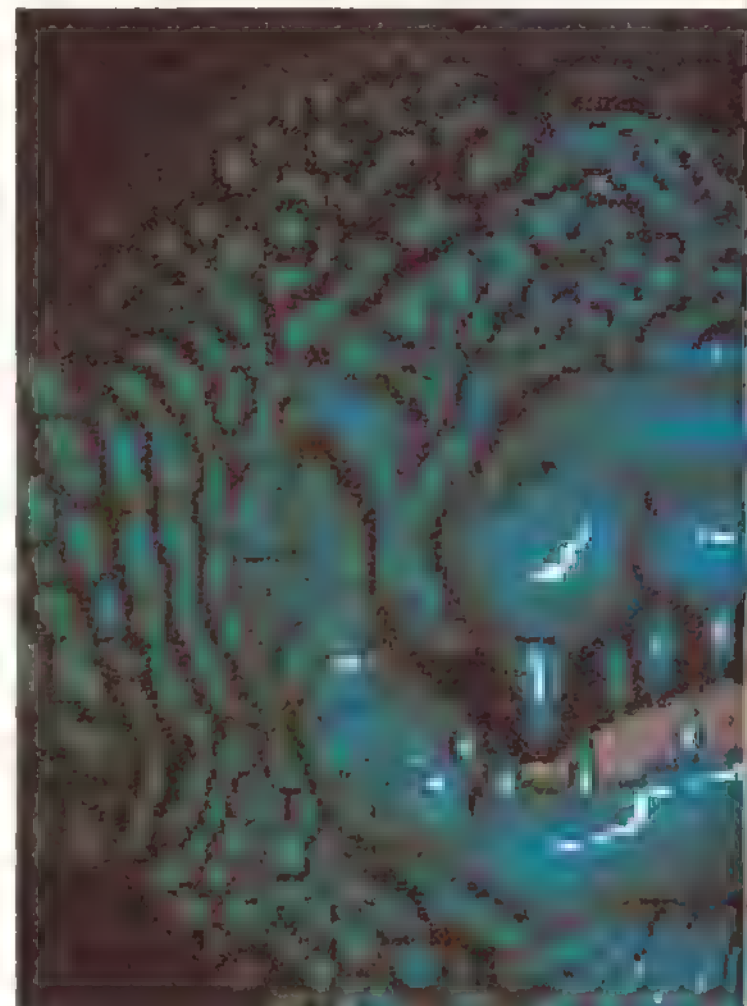
Mit diesen Dingen geht es weiter in Richtung Punkt 8. Auf dem Weg dorthin laufen uns einige Wächter über den Weg, die nach ihrem Ableben gute Waffen hinterlassen, der Dolch sollte also bei der ertsen Gelegenheit durch ein **Schwert** ersetzt werden. Die zwei **Sandhäufchen** bei (8) werden eingesackt, bei Punkt 7 der Karte gibt es eine **Stimmgabel**, die später noch wichtig wird. Anschließend geht es zur Schatzkammer bei (5). Dort wird alles untersucht, das **Gewicht** und die **Hieroglyphentafel** wandern ins Inventar. Die Glaswand bei (6) wird mit der **440 Hz-Stimmgabel** zerstört, danach geht es den Gang hinunter. Die Falle vor der Treppe wird entschärft. Bevor es die Treppe zu Level 2 hinaufgeht, sollte unbedingt nochmal gespeichert werden.

## Crocodile Rock

Nachdem man die Treppe hinaufgegangen ist, steht man vor einer Wand mit einem Pentagramm. Mit der folgenden Kombination sollte sich die Türe öffnen lassen:



Anschließend geht es bis zur Bodenplatte bei (2), dort tritt man auf die Platte und hastet sofort wieder den Gang zurück und in den nächsten Gang rechts rein. Nachdem der Stein vorbeigerollt ist, geht es weiter nach (3), wo wieder eine Falle zu entschärfen ist.



Anschließend werden die Körbe untersucht und **Hammer** und **Gewicht** eingesackt. Als nächstes wird ein Abstecher nach Level 1 gemacht und dort mit dem Hammer die Stütze weggeschlagen. (*Wobei man nicht unbedingt gerade darunter stehen sollte...*)

Es geht wieder zurück nach Level 2, auf dem Weg zu Punkt 4 wird noch ein Abstecher nach (5) gemacht, wo es eine **261 Hz-Stimmgabel** gibt. Vor (4) wird die Falle überwunden, anschließend schnappt man sich den **Topf mit menschlichen Eingeweiden**. Falls man bis jetzt noch keinem Wächter mit einem **Speer** über den Weg gelaufen ist, sollte man sich spätestens jetzt einen solchen Herrn suchen und ihn zur Herausgabe überreden.

Mit den Eingeweiden geht es wieder nach Level 1, Punkt 5, wo man noch weitere **Gefäße** aufsammelt, bis man deren fünf im Inventar hat. Bevor man sich zu (4) begibt, sollte man unbedingt speichern und, sofern noch nicht geschehen, den Speer als Waffe auswählen. Bei (4) wird der Topf mit den Eingeweiden auf den Boden gelegt. Sobald das Krokodil aus dem Wasser kommt, wird der Speer geworfen. Ist die potentielle Kroko-Tasche Geschichte, kann der Speer wieder herausgezogen und erneut als Waffe ver-





wendet werden, auch sollten die Gefäße mit Wasser gefüllt werden.

Zurück in Level 2 wird auch die dortige Stütze umgehämmert, anschließend gibt es bei (6) eine zweite **Hieroglyphenplatte**. Die Gefäße werden beim Kohlebecken entleert, und dem Weg nach Level 3 steht nur noch eine unbedeutende Kleinigkeit im Wege. Auch hier wieder vor dem Treppensteigen speichern...

### Reine Routine

Wenn man die Treppe erklommen hat, steht man mal wieder vor einem kleinen Rätsel: Die Schalter müssen so gedreht werden, daß das Gefäß mit dem Ankh vor den Gefäßen mit den Zeichen Anubis gefüllt ist. Ist dies geschafft, so öffnet sich die Türe und man darf sich in Level 3 verlustieren, wo noch nicht allzuviel los ist:

Die Glaswand bei (1) wird mit der 261 Hz-Stimmgabel zerstört, die dortige Stütze wird wieder mit dem Hammer bearbeitet, und bei (3) winkt die dritte Hieroglyphenplatte. Bei (4) wird der Sand in den am Seil hängenden Krug gefüllt. Anschließend geht es weiter über die Bodenplatte bei (5) und sofort den nächsten Gang rechts, wo man bei (6) eine **415 Hz-Stimmgabel** findet. Auf dem Weg nach (9)

stolpert man bei (7) nochmals über eine Bodenplatte, hier sollte man zurück in den Gang bei (6) rennen, sonst...

Sobald der Felsblock vorbeigerollt ist, geht es zur Nische hinter (7), wo man auf ein **Felsstück** stößt. Dieses wird eingesackt und bei (9) auf die Bodenplatte gelegt. **Pfeil und Bogen** werden aufgesammelt, und weiter geht es nach Level 4.

Um dort zu (5) zu gelangen, müssen zunächst die Bodenplatten bei (1) und (2) überwunden werden, wobei die Nischen als Ausweichplatz recht praktisch sind. Anschließend muß nur noch eine kleine Falle entschärft werden, und man kann bei (5) die **369 Hz-Stimmgabel** einsacken. Mit ihr werden in Level 3 die beiden Glaswände bei Position 2 zerbröseln. Hinter der nördlichen gewesenen Wand findet man rechts eine **329 Hz-Stimmgabel** in einem Krug.

Es geht wieder zurück nach Level 4, Punkt 4, wo man mit Pfeil und Bogen weiterkommt, anschließend lauscht die Glaswand bei (6) den Klängen von 369 Hz. Jetzt noch die Stütze wegputzen und dann bei (7) etwas Indy 4 spielen: Um diesen Raum zu durchqueren muß man auf die Platten zeigen, die nicht auf dem Papyrus gezeichnet sind, den man in Level 1 unter der Leiche gefunden hat...

### Götter-Schreck

In Level 5 dreht man sich bei (1) nach Westen und sorgt mit der 415 Hz-Stimmgabel für freie Sicht. Die folgende Bodenplatte wird wie gewohnt ausgelöst und der Falle ausgewichen. Bei (4) wird das Gemälde von Anubis mit dem Speer traktiert, bei (5) das Gefäß mit dem Öl auf den Boden gelegt und angezündet - anschließend läßt sich gefahrlos die letzte Hieroglyphenplatte einheimsen.

Das Wandgemälde bei (3) stellt die

Göttin Hathor dar. In dem kleinen roten Rechteck ist der Name der Göttin in Hieroglyphen abgebildet, die Anordnung dieser Teile merkt man sich und zerstört anschließend mit dem Speer auch diese Wand. Es geht weiter die Treppe hoch, anschließend werden die Hieroglyphenplatten so eingesetzt, daß sich der Name der Göttin ergibt - und man kann sich nun an Level 6 erfreuen.

Dort findet man bei (1) das **vierte Gewicht** in einem Topf, bei (2) wird man gleich doppelt fündig: ein **Zeremonienschwert** und das **fünfte Gewicht**. Den Sarkophag bei (3) öffnet man mit dem Skarabäus und riskiert einen Blick in das Ding. Nachdem die Prinzessin erwacht ist (*und sich im Inventar befindet?*) schaut man noch einmal in den Sarg und findet das **letzte Gewicht**.

Auf die Waage bei (4) legt man auf die rechte Schale das extrem schwere, das leichte und das sehr leichte Gewicht, die anderen Gewichte kommen auf die andere Schale. Jetzt öffnet sich die Wand links von der Schale, und man muß den Hohepriester von Anubis mit dem Zeremonienschwert niederstrecken. Das Amulett des Hohepriesters wird bei (6) in die Anubis-Statue eingesetzt. Ein Druck auf die Statue, und man befindet sich wieder im Wachsfigurenkabinett.

### Zoff mit Zombies

Nach diesem komplexen Labyrinth gönnen wir uns einen etwas übersichtlicheren Schauplatz und besuchen als





nächstes den Friedhof. Vom Ausgangspunkt begibt man sich zur Leiche, untersucht diese und organisiert sich die **Sichel** als Waffe. Mit ihr kommt man den Zombies am bequemsten bei, wenn man ihnen beim Kampf mit dem Kampfzeiger zunächst auf die linke und rechte Armbeuge klickt. Das macht sie arm- und wehrlos, anschließend kann man ihnen gemütlich die Rübe absicheln.

Bei (2) holt man sich die **Eisenstange** und hebt damit die nördliche Wand des Grabes bei (1) auf. Die ersten drei Säрге von links werden geöffnet und ein kleines Schwätzchen mit den Insassen gehalten. Man erhält von Durec einige Informationen und holt sich anschließend bei (3) den **Holzpfahl**. Dieser wird mit der Sichel scharf gemacht und dem Vampir bei (4) als bleibender Eindruck hinterlassen.

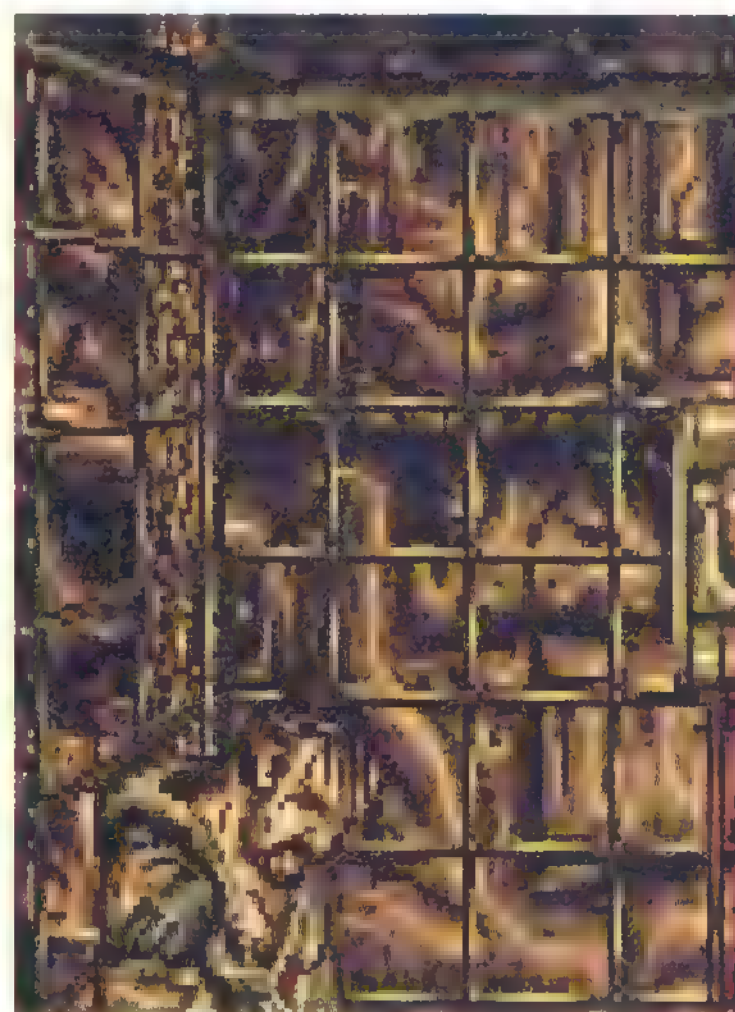
Falls man noch etwas Energieauffrischung benötigt, greife man sich das **Herz**, ansonsten schnappe man sich das **heilige Brot**, den **Kelch** und die **Kerzen** und geht zurück ins Familiengrab (1). Hier spricht man mit Onkel Boris und befreit die Seelen der drei Brüder. Anschließend geht es zurück nach (4), wo man den Hals der eingefetteten Statue dreht. Der Weg zu Vladimir ist frei, diesen braucht man nur noch mit der Hand zu berühren, um eine Überraschung zu erleben und auch diese Aufgabe erfüllt zu haben.

## It's Ripper Time

Weiter geht es im viktorianischen England, wo man in der Anfangsphase darauf achten muß, nicht gleich vom wütenden Mob gelyncht zu werden. Also schön die Strecke im Auge behalten und den Polizisten ausweichen.

Mit etwas mehr Erfahrung hat man scheinbar später bessere Chancen, der Menschenmenge zu entkommen...

Da die Leiche am Ausgangspunkt ihre **Handtasche** nicht mehr braucht, greift man sich selbige und verzieht sich unter Umgehung aller Poli-

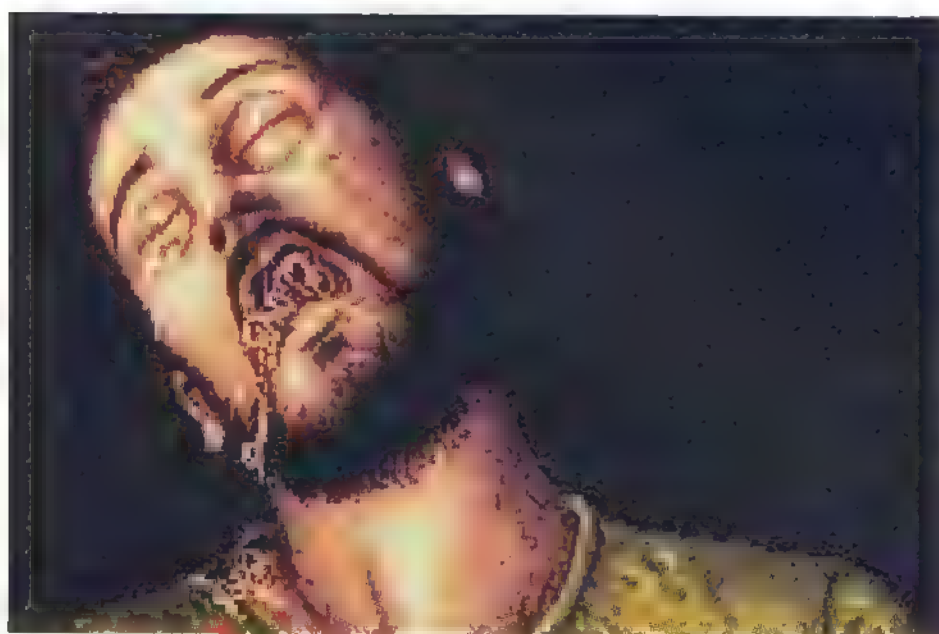


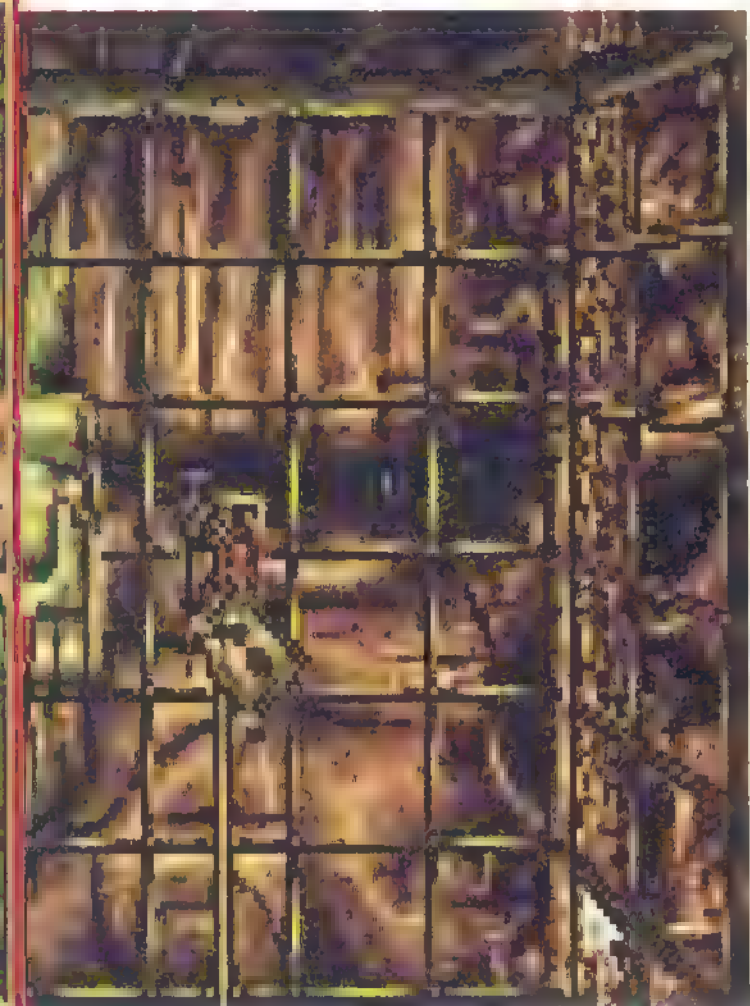
zeisperren nach (4), wo ein **Seil** im Faß liegt. Weiter geht es zum Hafen, wo die unverschlossene Lagerhaustür bei (3) geöffnet wird. An der Pier hinter dem Lager liegt ein **Brett**, das auf einen neuen Besitzer wartet. Als nächstes wird Position (5) aufgesucht, wo das Dach erklommen wird. Das Seil wird am Kamin befestigt, danach hastet man zum Schneider ins Parterre. Dort werden die Taschen der Leiche untersucht und **Geld** und **Tagebuch** beschlagnahmt.

Beim Schneider ist auch eine günstige Gelegenheit, sich neu einzukleiden. **Weste**, **Jacke** und **Zylinder** kommen ganz gut, danach geht es wieder hinauf aufs Dach. Hier wird das Brett dazu benutzt, die Lücke zu überbrücken und ins nächste Fenster einzusteigen. Dort gibt es im Parterre beim Schlosser zwei **Schlüssel**, beim Schuster gibt es einen **Bleistift**, mit dem man die unleserliche Seite des Tagebuches schwärzen kann.

## Hunde und Zuhälter

Anschließend geht es wieder rauf aufs Dach, über das Brett und die Leiter wieder runter und nach (1). Dort findet man in einem Faß **Eingeweide**. Bei (7) verschafft man sich mit dem Dietrich Eingang beim Apotheker und organisiert **Schlaftabletten**. Diese be-





nutzt man mit den Eingeweiden und füttert damit den Hund, der einen beim Besteigen des Fasses anfällt. Man öffnet den Riegel der Tür, die nun zugänglich wird, und kommt so in die heiligen Hallen des Pfandleihers. Dort schiebt man die Kleider beiseite, öffnet den Tresor mit dem Sicherheitsschlüssel und schnappt sich die **goldene Taschenuhr**.

Zeit für einen kleinen Kneipenbesuch bei (2), wo man zunächst mit dem Zuhälter plaudert und zwar so geschickt, daß er einem sein Adreßbuch für 2 Pfund verkaufen will. Leider sieht es mit Bargeld nicht sonderlich gut aus, allerdings ist vom Wirt zu erfahren, daß Willy, der Typ links, ein fähiger Taschendieb mit einer Schwäche für Taschenuhren ist. Schnell wird man mit Willy handelseinig und ist nach kurzer Zeit im Besitz des **Adreßbuches** - einen zusätzlichen **Schlüssel** liefert Willy auch gleich noch mit.

### Molly - Verzweifelt gesucht

Man liest sich das Adreßbuch durch und stößt auf Namen und Adresse von Molly Parkin. Bei (5) klettert man nun nochmals aufs Dach und stattet diesmal dem Anwalt einen Besuch ab. In dessen Räumlichkeiten findet man einen Stadtplan, auf den ein Blick riskiert wird - nicht mehr! Nun ist klar, wo



Molly zu finden ist, also ab nach (10) und die Türe mit dem Schlüssel des Zuhälters aufgeschlossen. In der Wohnung befindet sich allerdings nur ein **Brief** von Mollys Freundin, mit der wir schon am Anfang des Teilspeiles Bekanntschaft gemacht hatten.

Mit dem Brief geht man zur Kneipe am Hafen (6) und unterhält sich mit dem Wirt. Als man ihn auf Molly anspricht, leugnet er zunächst, wird er jedoch mit dem Brief und dem Tagebuch konfrontiert, bietet er Hilfe an. Als Gegenleistung verlangt er die Wiederbeschaffung eines beschlagnahmten Paketes Tee - das Angebot sollte allerdings vorerst ausgeschlagen werden, da sonst das Spiel nicht mehr lösbar ist!

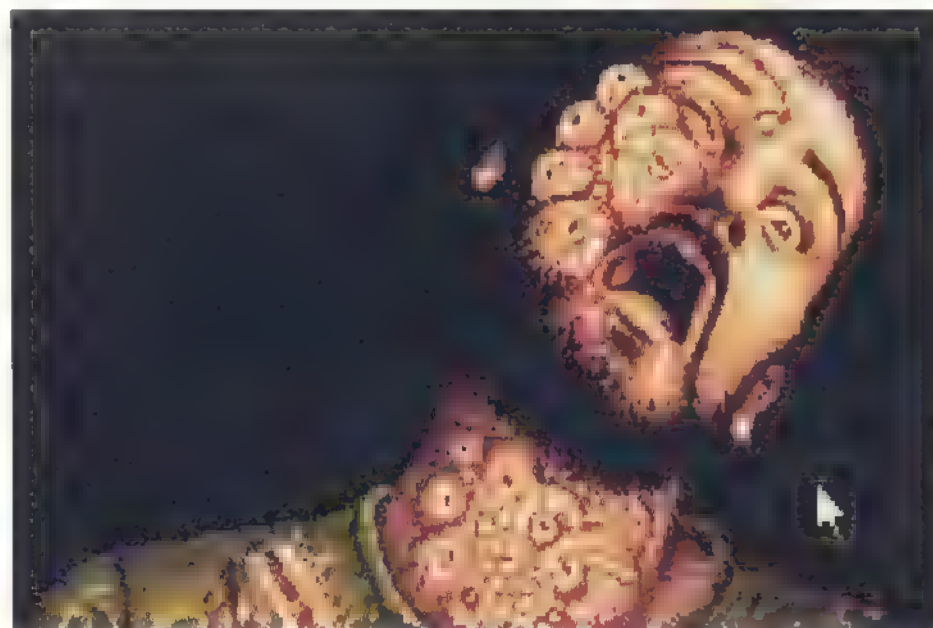
Nach dem Kneipenbesuch geht es wieder in Richtung (5). Auf dem Weg dorthin wird man aber von drei zwielichtigen Gestalten überfallen, die einem alles abnehmen. Das kann jedoch auch nicht mehr schocken, daher geht es bei (5) wieder die Leiter hinauf. Im Anwaltsbüro wird nun der **Brief** konfisziert, die Lektüre bringt neben neuen Informationen auch einen **Schlüssel** ans Tageslicht. Anschließend erfolgt nochmals ein Be-

such beim Pfandleiher, wo man sich den **Schwert-Stock** aus der Teekiste besorgt.

### Ripper Rap

Mit dieser Ausrüstung wird nochmals mit dem Wirt bei (6) geplaudert. Diesmal wird das Angebot angenommen, zur korrekten Ausführung erhält man noch ein **Brecheisen**. Bei (8) wird mit dem Schlüssel aus dem Anwaltsbüro die Tür geöffnet. Man dreht sich nach rechts, geht bis zur Wand, dann nach links bis zum nächsten Kistenstapel. Die rechte untere Kiste wird mit dem Brecheisen geöffnet und das **Tee-Päckchen** entnommen.

Dieses wird dem Wirt freundlich überreicht, zum Dank spendiert er einen weiteren **Schlüssel**. Mit ihm wird das Lagerhaus bei (9) geöffnet. In einem Gespräch wird Molly davon überzeugt, daß der Ripper unser Bruder ist.





Anschließend geht es dem Bösewicht mit dem Schwertstock an den Kragen. Und das war es auch schon - zumindest was London angeht.

### Minen und Mutanten

Viele Alternativen bleiben nicht mehr, also geht es weiter in das Minen-Bild. Dort wird zunächst der Verletzte untersucht, **Feuerzeug** und **Schraubenzieher** werden konfisziert. Anschließend geht man einen Schritt vor und dreht sich um. Das nun sichtbare **Sprühgerät** ist eine vortreffliche Waffe und wird natürlich mitgenommen. Als nächstes geht es zu (7), wo man sich den **Stützbalken** krallt. Dieser wird bei (x) auf die Schienen gelegt, wodurch die kurz danach anrollende Lore (*ausweichen!!!*) gestoppt wird. Sie enthält bei genauerer Untersuchung eine **Eisenstange**.

Jetzt geht es ans Einsammeln der heißbegehrten lebenswichtigen Gegenstände. Die Tentakeln, Knospen und anderes Ungeziefer, die einem dabei über den Weg laufen, werden mit der Giftspritze ausgeschaltet, ebenso die Mutanten. Falls einem die Munition ausgehen sollte, kann man bei (5) das Ablassventil des Generators öffnen und die Spritze mit Benzin füllen. Zusammen mit dem Feuerzeug ergibt das einen recht effektiven **Flammenwerfer**.

### Sammelleidenschaften

An den Punkten (8), (9), (10) und (11) warten folgende Gegenstände auf



einen neuen Besitzer: eine **Bohrmaschine** (bei (8) befinden sich im rechten Loch der südlichen Wand **Bohrer** und **Bohrfutter**), eine **Werkzeugkiste**, ein **Taschentuch**, ein **Schweißbrenner** und ein **Elektrokabel**. Bei (14) werden von der verbrannten Stütze zwei Stück **Kohle** abgekratzt, anschließend geht es weiter nach (6). Dort findet man eine **Gasflasche**, eine **Schweißermaske** und ein **Taschentuch**. Bei (4) wird das Gitter mit dem Schweißbrenner geöffnet, hinter dem Gitter winken **Dynamit** und **Sprengkapsel**.

Nach einem Plausch mit den Gefangenen bei (3) (der linke sollte in Ruhe gelassen werden!) holt man sich bei (12) den **Verbandskasten** und den **Schlüssel für den Aufzug**. Das Gitter bei (1) ist für den Schweißbrenner ebenfalls kein Hindernis, und schon bald befinden sich zwei **Schutzanzüge** und zwei **Gasmasken** im Inventar - die beiden **Molotov-Cocktails** in der Kiste sollten auch nicht vergessen werden. Das Benzin des einen Molotov-Cocktails wird gleich in die Bohrmaschine gefüllt.

### Erste Hilfe

Der gefangenen Ärztin bei (3) gibt man das Sanitätszeug und nimmt sie mit zum Aufzug, wo sie den Professor behandelt, wenn man die Schiebetüren des Aufzugs verschließt und einige Schritte vor- und zurückgeht. Anschließend ist der Professor wieder gesprächsbereit und erzählt von der eigentlichen Aufgabe. Also geht es



# 66 Game Boy Spiele



## Facts, Details und Praxistips

**Die unentbehrliche  
Einkaufshilfe.  
Fakten und  
Einsteigertips zu  
66 Game Boy-Modulen.  
Vom Sportspiel  
bis zum Adventure!  
DAS Buch  
für den Game Boy-Fan.  
DM 29,80**

wieder zurück nach (3), wo dem gefangenen Soldaten das Kabel, acht Stangen Dynamit, der Bohrer mit Bohrfutter und ein Schutzanzug übergeben werden.

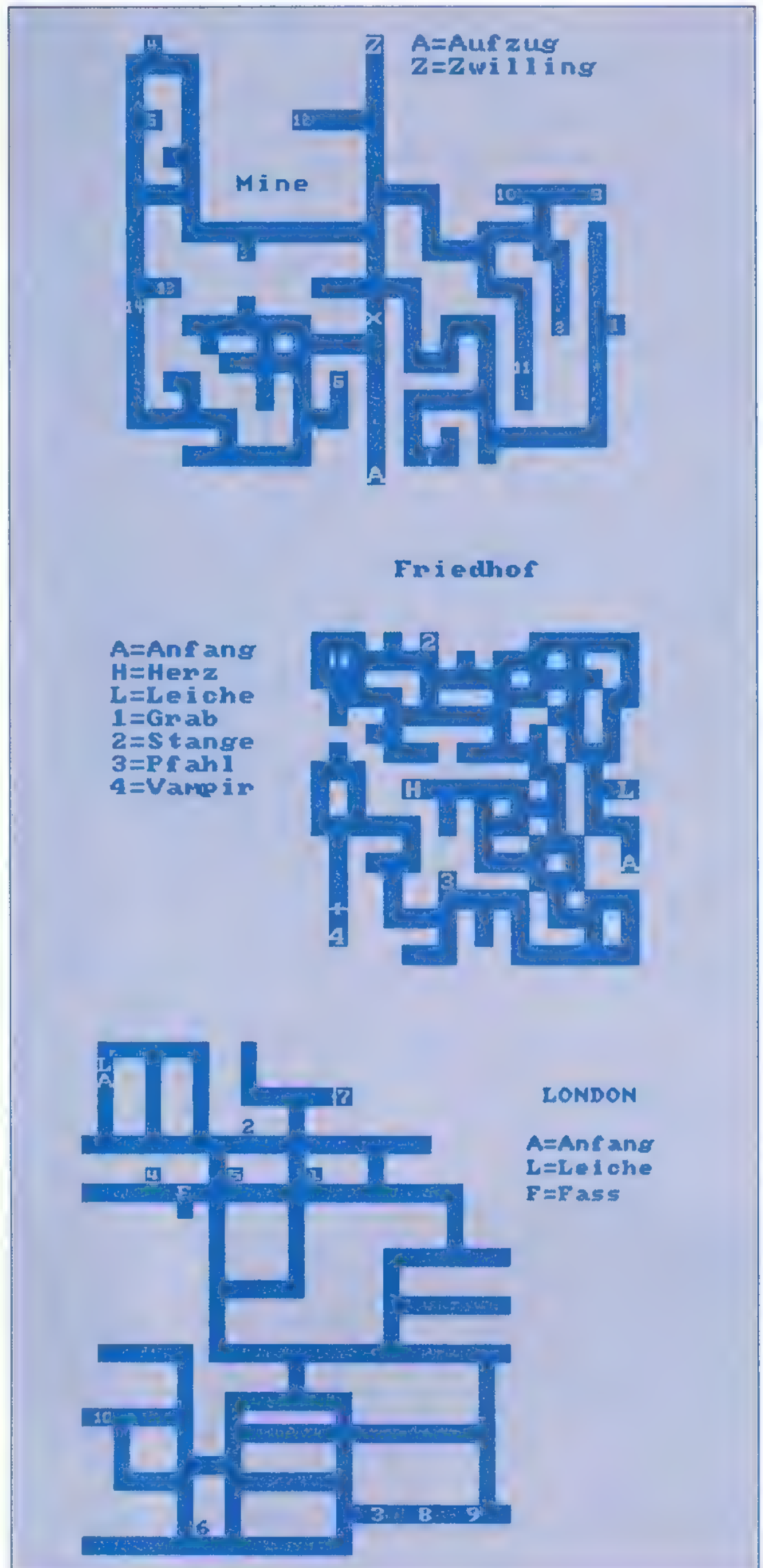
Die Kohle wird in die Gasmasken gesteckt, zusammen mit den Taschentüchern ergeben sich zwei funktionsfähige Gasmasken, von denen eine dem Soldaten gegeben wird. Jetzt noch den Schutzanzug und die Gasmaske anlegen, und der Kampf gegen den Zwillingenbruder kann beginnen: Zuerst werden ihm mit der Eisenstange alle Augen ausgestochen (*wie geschmackvoll*) Anschließend wird in jede Wand des Raumes ein Loch gebohrt und eine Stange Dynamit darin platziert.

Mit dem Sprengzünder geht es zurück zum Aufzug, wo man sich vom Professor das **Gegengift** holt. Dieses wird dem Elektriker bei (3) verabreicht, der dann in der Lage ist, den Aufzug zu reparieren. Nach dem Betreten des Aufzugs werden die Sicherheitstüren geschlossen und man dreht sich in Richtung der Aufzugknöpfe. Jetzt noch ein beherzter Druck auf den Sprengzünder und gleich danach ein Druck auf den Aufzugknopf - und auch dieses Problem wäre gelöst.

## Grande Finale

Was jetzt noch aussteht, ist der Showdown mit der bösen Hexe Ixona im letzten Bild des Wachfigurenkabinetts. Bevor man dieses betritt, sollte man allerdings erst das Amulett anlegen. Zur Begrüßung bekommt die Hexe zunächst die Giftflasche an die Birne geworfen. Das bringt sie etwas aus dem Konzept, so daß man sich die **Armbrust** greifen kann, die links auf dem Boden liegt. Mit ihr wird Ixona unter Beschuß genommen, bis sie auf dem Boden liegt. Jetzt noch den Dolch des Rippers strategisch günstig in Ixonas Hals postieren und die Hexe hat ihren Meister gefunden. Jetzt braucht man im Wachfigurenkabinett dem Bruder nur noch den Ring anzulegen, und der Familienfluch ist gebannt... □

U. Kraus/Chr. Wilhelm



# Bazaar

## CHRIS HÜLSBECKS APIDYA

SOUNDTRACK-CD!!



73:19 min

Das neue Soundtrack-Album von Chris Hülsbeck enthält die neuen Stücke nicht nur von Chris Hülsbeck, sondern auch von den anderen Komponisten der Apidya-Soundtrack-CD.



24,95

Bitte Bestellkarte benutzen!

## Chris Hülsbecks To be on top

72:40 min. neuer Musik von Chris Hülsbeck auf CD!

nur 29,95

## PC Flug-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force. PC nur 3,5"

nur 99,-

## PC-Sound-Pack 2

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions

nur 149,-

Top-Angebot!

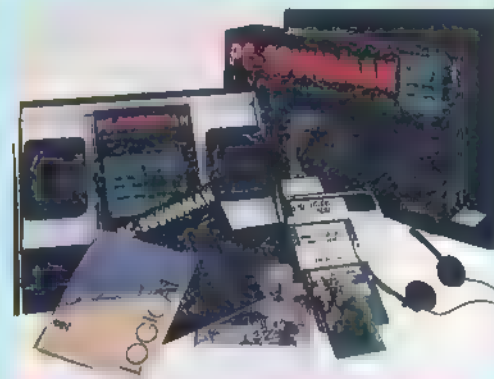
CD-Rom-Power-Pack

Der Action-Hammer!

Mega-Klassiker!

Super-Angebot

## PC-Sound-Pack 1



enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

nur 249,-

## Monster Business



Das erste Release von Marc Rosochas 'Eclipse'-Label und gleichzeitig ein Jump & Run mit den Fun-Effekt... Bei uns für Amiga und alle Atari-ST-Modelle erhältlich.

nur 29,95

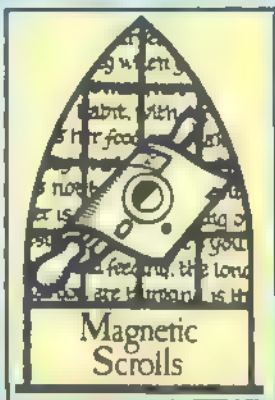
## Lethal Excess



Der 'Wings of Death'-Nachfolger - mit feinsten Technik und irrem Sound. Auf Amiga mit siebenstimmiger Titelmusik! Erhältlich für Amiga & ST

nur 29,95

## Magnetic Scrolls Collection



Enthält drei der besten Adventures aller Zeiten: Fish, Corruption & Guild of Thieves PC CD-ROM

nur 49,95

## Virgin-Pack



Für Einsteiger unentbehrlich, für alte Hasen ein Super-Angebot!  
PC: Realms (3,5") & Supremacy (5,25")

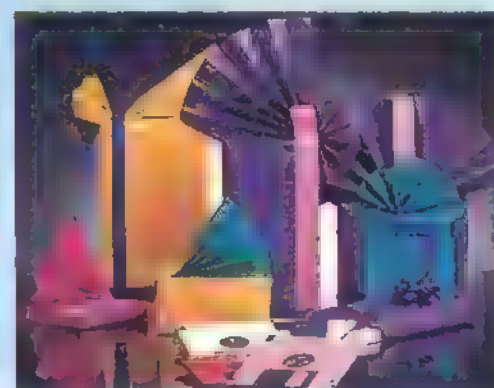
nur 49,95

## Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

- |   |       |
|---|-------|
| Block Out (Amiga, Atari ST, PC 5,25") .....   | 49,95 |
| Super Off Road (Amiga, C64) .....   | 49,95 |
| Masterblazer (PC 3,5"/5,25", Atari ST) .....  | 24,95 |
| Turrican (ST) .....   | 19,95 |
| Ultima V (C64) .....  | 49,95 |
| M.U.D.S (PC 3,5"/5,25") .....   | 24,95 |
| Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) ..... | 25,-  |

## Maximum-Pack



Enthält SWIV, St. Dragon, Turrican 2 & Night Shift. Der Hammer! Erhältlich für Amiga.

nur 29,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

# Bazaar

## U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

**49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

## Joyboard Maverick 1

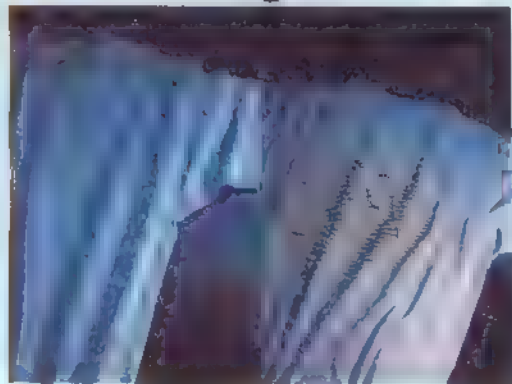


Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc.

**39,95**

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatibel, nicht für C-128D!)

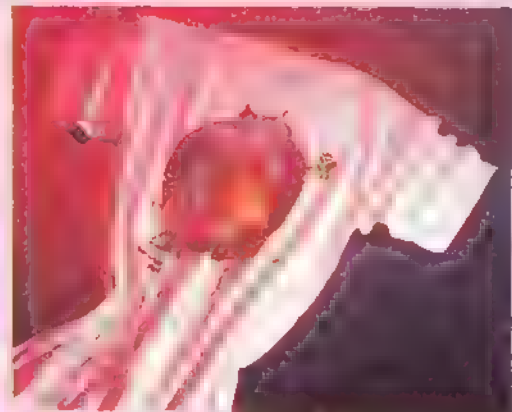
## Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

**28,95**

## Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

**24,95**

## JOCHEN HIPPEL

Give it a try  
CD

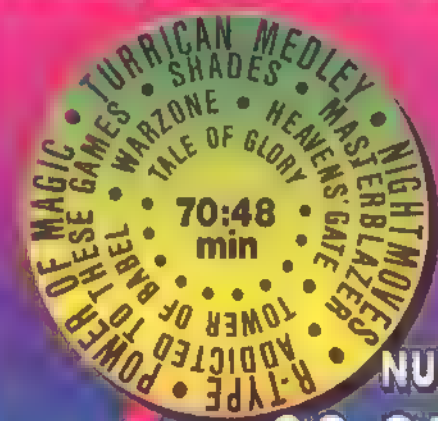


NUR  
**16,95**  
DM



Produced by  
HALFON  
www.GmbH

## CHRIS HÜLSBECK'S SHADES



NUR  
**23,95**  
DM



## Factor-5-Shirt



Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

**26,95**

Hip, cool & froody!

## EA-Shirt



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

**23,95**

Electronic Arts - das Shirt

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**

**(05651) 929-902**

NCC-1701-A fürs Regal

Super-Multinorm

Gönn' es Dir!

Starke Fan-Wear!



# Bazaar

Hits am laufenden Meter

## Fantasy-Hit-Collection

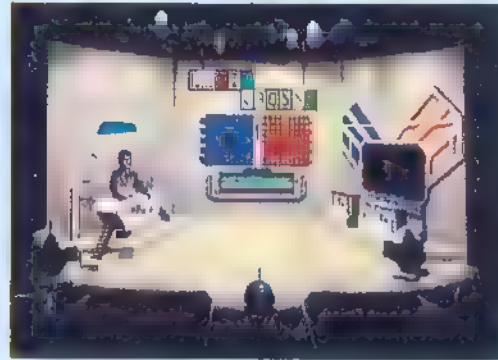


Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

nur **69,95**

Das Super-Quiz

## Lexicross

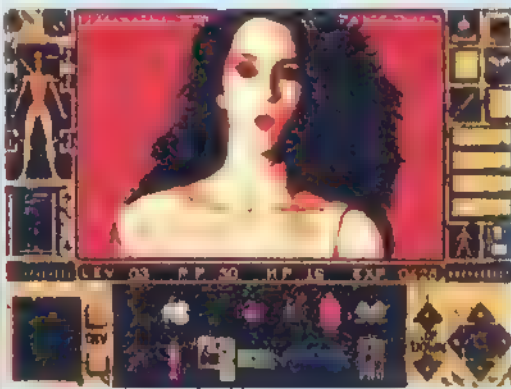


Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

Hits zum Kompaktpreis

## Elvira II - Jaws of Cerberus



Nach dem Erfolg des ersten Elvira-Adventures war dieser Hammer schon vorprogrammiert! PC 3,5"

nur **29,95**

Fußball-Freude

## Kick Off 2-Pack



Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.

Amiga  
nur **59,95**

Der Renner!

## Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess



Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of...“ wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult“ zum Hit. PC (5,25")

nur **89,-**

Max-Wert bei Mini-Preis

## Amiga-Top-Hit-Pack



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur **69,95**

Vier Games, ein Preis

## Lucasfilm-Koffer



Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber! Amiga & PC 3,5"

nur **99,-**

Spiele mit Tiefgang

## Electronic Arts-Pack



ELECTRONIC ARTS®

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gib'ts bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

## Chart Attack



Enthält: Lotus Turbo Challenge, James Pond, Venus & Ghouls 'n' Ghosts

Amiga nur **49,95**

C64 nur **19,95**

## ST-Action-Pack



Enthält: Lethal Excess, Turrican & Monster Business. ST-User gehen nicht ohne aus dem Haus!

nur **69,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt **solange der Vorrat reicht** nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**

**(05651) 929-902**

# Kreuzzug ins Abenteuer

Wizardry, die siebte, und in Fachkreisen als schärfste Folge bekannt, ist nun kein Rätsel mehr

Wieder einmal dreht sich alles um einen Auftrag, der aber eher zur Nebensache wird, wenn man die Fülle an Einzelaufträgen betrachtet, die sich diese Party aufhalst: Hier einen Brief überbringen, dort ein paar Blumen pflücken, nebenbei eine holde Maid befreien, Hexen zerblasten und, als wäre es nicht bereits genug, sich mit einer Riesenfülle von Monstern herumplagen.



**E**igentlich seid Ihr ja anmarschiert, um den Astral Dominae zu organisieren. Und da dieser Weg besonders beschwerlich ist, liegt es natürlich nahe, mit einer guten Party loszumarschieren. Deshalb jetzt und an dieser Stelle ein paar Tips.

## Partyzusammenstellung:

Als erstes empfehle ich, sich für die Auswahl der einzelnen Charaktere mindestens 2 Stunden Zeit zu nehmen, da es sehr mühselig sein kann, z.B. einen Dwarf - Lord zu erschaffen. Außerdem sollte man auf Menschen (*Human*) möglichst verzichten, da diese gegen feindliche Zaubersprüche nicht immun sind. Hier ist ein Vorschlag für eine gute Party:

- |              |   |          |
|--------------|---|----------|
| 1. Rawulf    | - | Lord     |
| 2. Mook      | - | Samurai  |
| 3. Lizardman | - | Valkyrie |
| 4. Dracon    | - | Monk     |
| 5. Gnom      | - | Bishop   |
| 6. Dwarf     | - | Ninja    |

Ich habe keinen einzigen reinen Zauberer in meiner Party, da die oben aufgeführten Charaktere ab der 3. Stufe zu zaubern beginnen. Somit können alle Mitglieder in meiner Abenteurergruppe kämpfen, aber gleichzeitig einige nützliche Zaubersprüche vom Stapel lassen. Ein weiterer Vorteil ist,

daß die ersten drei Charaktere über genügend Hit-Points verfügen, um die meisten Schläge gut zu verkraften (*die hinteren drei Charaktere werden nur selten angegriffen*).

## Welche Skills sollten erhöht werden?

Zunächst sollte jeder Charakter den Weaponry-Skill, der seine Waffe betrifft, auf 100 steigern. Erst dann sollte

man die anderen Waffen steigern. Andere wichtige Skills die unbedingt gesteigert werden sollten:

Physical Skills: Oratory, Skuldugery (*nur Ninja*), Ninjutsu, Swimming

Academy Skills: Artifacts (*nur einer*), Mythology (*nur einer*), Scribe, Kirijutsu, Mapping, Diplomacy, Theology (*bzw. Alchemy, Theosophy, Thaumaturgy*).

## Start in Lost Guardia:

Man findet sich zu Beginn des Spiels auf einer Lichtung in der Nähe der Stadt New City wieder. Der erste Weg sollte den neuen Spieler zu einem Dungeon führen, der sich in unmittelbarer Nähe des Ausgangspunktes in östlicher Richtung befindet. Nach einigen leichten Kämpfen sollte man den Startdungeon gefunden haben.

## Startdungeon

### Level-1:

Im ersten Level befinden sich außer ein paar leichten Gegnern 2 Wandknöpfen und 2 Truhen (2/4), ein Brunnen (3), der jeden Charakter erfrischt (*Hit-Points, Stamina, Mana-Points*). Bei genauem Absuchen des Dungeons, findet man bei (5) eine Schriftrolle, auf der geschrieben steht: "If you don't want to lose it, cover it with Palukes!" - Palukes Armory.

In einer der Truhen befindet sich ein "Old Gate Key". Diesen benötigt man an der Tür bei Punkt (6). Hinter dieser führt eine Treppe nach Level 2.

### Level-2:

In diesem Level gibt es nichts zu finden. Man sollte sich den Weg bis zum Tor freikämpfen, hinter dem sich Ra-Sep-Re-Tep befindet. Sobald jeder Charakter die 2. Erfahrungsstufe erreicht hat, sollte man mit dem Hebel rechts neben der Tür (1) betätigen und dieses damit öffnen. Nach dem Kampf (2) sollte die Party schon die 3. Erfahrungsstufe haben. Nach diesem Kampf findet man noch eine Schatztruhe (3). Nun wieder hinaus in die freie Natur und diese erforschen. Im Südosten der Ausgangslichtung findet

### Startdungeon:

#### Level 0:

1. Die Leiter zur Außenwelt
2. Kiste: Key, Key, Sword, Armor
3. Brunnen
4. Truhe: Potions
5. Schriftrolle
6. Das Tor öffnet man mit dem bei Pkt.2 erhaltenen "Old Gate Key"

#### Level -1:

1. Horror of Ra-Sep-Re-Tep - das Tor mit dem rechten Hebel öffnen
2. Kampf gegen Ra-Sep-Re-Tep
3. Kiste: Heavy Heal, Amulet of Life, Reagents, Terror Spruchrolle, y Book of Direktion

#### New City:

1. Gaststätte
2. Temple Thesminster Abbey: Father Rulae
3. Tür mit Lockpick, einem KnockKnock-Spruch oder Iron-Key öffnen
4. Schatzkiste
5. Prof. Wunderland: Fragt ihn nach Blueprints History, Higardi, Rakuza Old City, Sacred Stone, Mindread und Old Archives
6. Savant Guard bewacht das Buch "Book of Fables" - gefährlich!
7. Tafel: "ETX:BYR"
8. Copper Penny "SEARCH"
9. Docks: Fragt Sogheim nach Ship, Brombadeg, Birds
10. Tafel: Brombadeg
11. Sogheims Schiff - erst in einer Dekade fertig
12. Copper Penny benutzen
13. Magieladen: nur Nachts
14. Um die Tür zu öffnen einmal den blauen, zweimal den gelben und einmal den roten Knopf drücken
15. Prison Key
16. Befreiung von Capt Boerigard; fragt ihn nach Orkogre;
17. Armory Paluke;
18. Arms of Argus Rossarian;
19. Teleporter nach Nyctalinh
20. Die Fragen Shritis mit Yes, to strike und Yes/No beantworten
21. Truhe: Körper eines T-Rang, Control Card
22. Control Card von Pkt. 21 benutzen
23. Computer Terminal
24. Magisches Fesselfeld: ein Rebus Edge und ein Charakter wird Diseased
25. Moonstone
26. Kombination: Scared Imp, Angry Demon, Laughind Devil, Silent Devil, Surprised Imp, Happy Demon
27. Wikum Boat: Verwendet die Wikum's

- Powerglobe aus dem Hidden Temple
28. Teleporter nach Ukpyp
  29. Rodan Lewarx
  30. Code eingeben: 272 35 39
  31. Kiste: Comm-Link Device

#### Old City - unter New City:

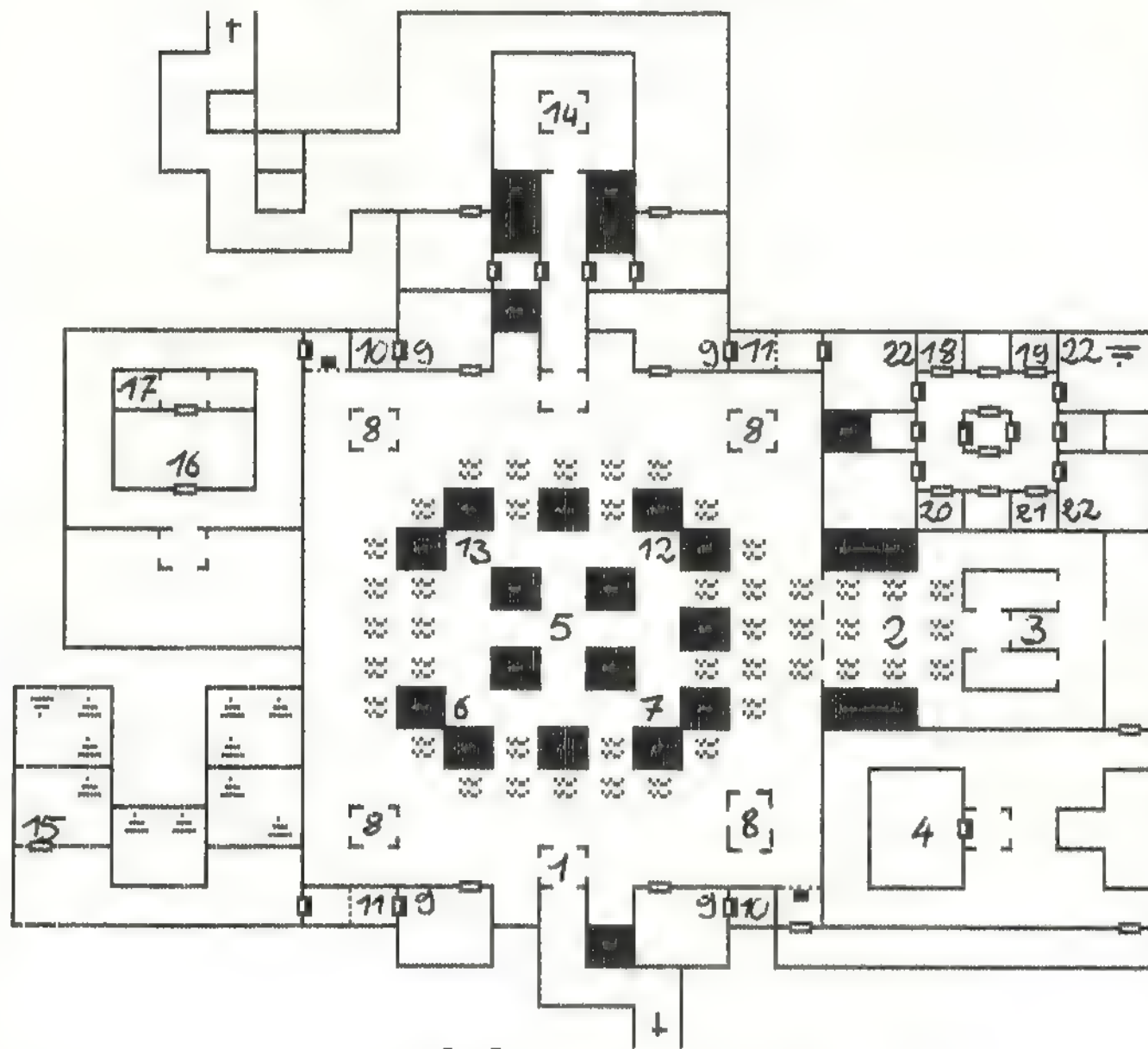
1. Schatzkiste: Books, Old City Key, Amulet
2. Old City Key benutzen
3. Truhe: Reagent, Ankh, Scrolls
4. Kiste

#### Orkogre Castle:

#### Level 0,-1,-2:

1. Gorn Guards: Crownkey, Lance
2. Gorn Guards: Armory Key, Naginata, Do-Maru
3. Armory Key benutzen
4. Verschiedene Fressalien
5. Waffen, Rüstungen
6. Crown Key benutzen
7. Der Hebel öffnet die Türen bei Pkt.30
8. Schatz: Potions, Scrolls, Staff of Pro Paralysis
9. Polished Steelplate, Bone Combs and Brushes
10. Mit der Stahlplatte reflektiert man das einfallende Licht Richtung Süden und das Tor wird geöffnet
11. "SEARCH" Ring of Steel Keys, Scroll of Murkatos Last Words
12. Ring of Steel Keys benutzen
13. Bread Rolls, Bunch of Bananas
14. Wandknopf öffnet die Wand bei Punkt 15
15. Wird der Hebel betätigt so findet die Party ein Loch bei Punkt 16
16. Falltüre
17. Dem Affen sollte man einen "Bunch of Bananas" zeigen damit er mit dem Wandhebel die gläserne Tür öffnet; Angriff von Gorns
18. Knopf in die Wand Drücken und bei Punkt 19. verschwindet die Mauer
19. Mauer ging auf
20. King Ulgar muß man die Nachricht Capt. Boerigards überbringen: "The Dartaen Alliance is broken". Jetzt mit Yes antworten und man bekommt den Key of the Gorn Key ausgehändigt
21. Kink Ulgar: verkauft Waffen und Rüstungen
22. Key of the Gorn Key benutzen
23. Schatzkiste: Temple Scroll +5000 Exp.
24. Kampf gegen Shadow Guardian. Danach bekommt man vom Geist Murkatos einen Auftrag
25. Wands, Powder, Versch Potions, Wizard's

# Munkharama

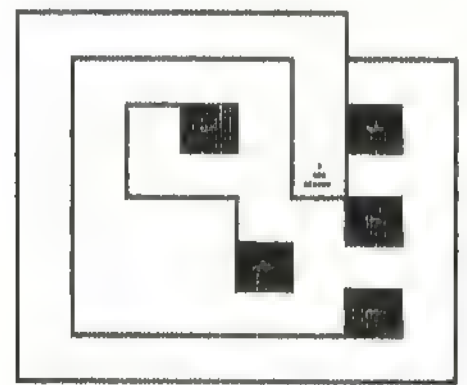


- Cone und einen Bonsai Tree
- 26. Kiste: Books, Aromatic Salts und Scrolls
- 27. Kiste: Gem of Power, Key of Azure, Robes +1, Ring of Shielding +1000 Exp.
- 28. Key of Azure benutzen
- 29. Brunnen
- 30. Türe sollte geöffnet sein

**Munkharama:**

- 1 Schild: "Holy City Munkharama"
- 2 Schatzkiste: Rubber White Bear +1500 Exp.
- 3 Pflütze - Swimming Skill praktizieren
- 4 Brother Moser's Apothecary
- 5 Statue: Moonstone benutzen
- 6 Diamond Coin
- 7 Emerald Coin
- 8 Coins benutzen - dann zu Pkt.6 zurück und Moonstone benutzen um in den Hidden Temple zu kommen
- 9 Well Coin benutzen
- 10 Hebel öffnet Durchgang bei Pkt.11
- 11 Durchgang
- 12 Amber Coin
- 13 Ruby Coin
- 14 Brunnen: Rätsellösung:"Coin"; man bekommt vier Well Coins
- 15 Priester: stellt Rästel wenn man ins Land of Dreams kommen will
- 16 Master Xen Xheng
- 17 Truhe: Ninja Outfit, Blackbelt of 5 Flowers
- 18 Bean of Swords
- 19 Bean of Words
- 20 Bean of Cups
- 21 Bean of Pentacles
- 22 Bean benutzen
- 23 Spindle benutzen

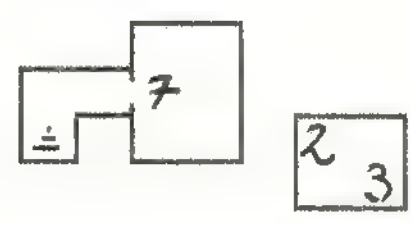
# Munkharama -1



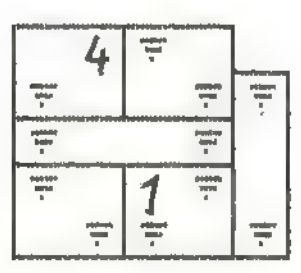
# Land of Dreams



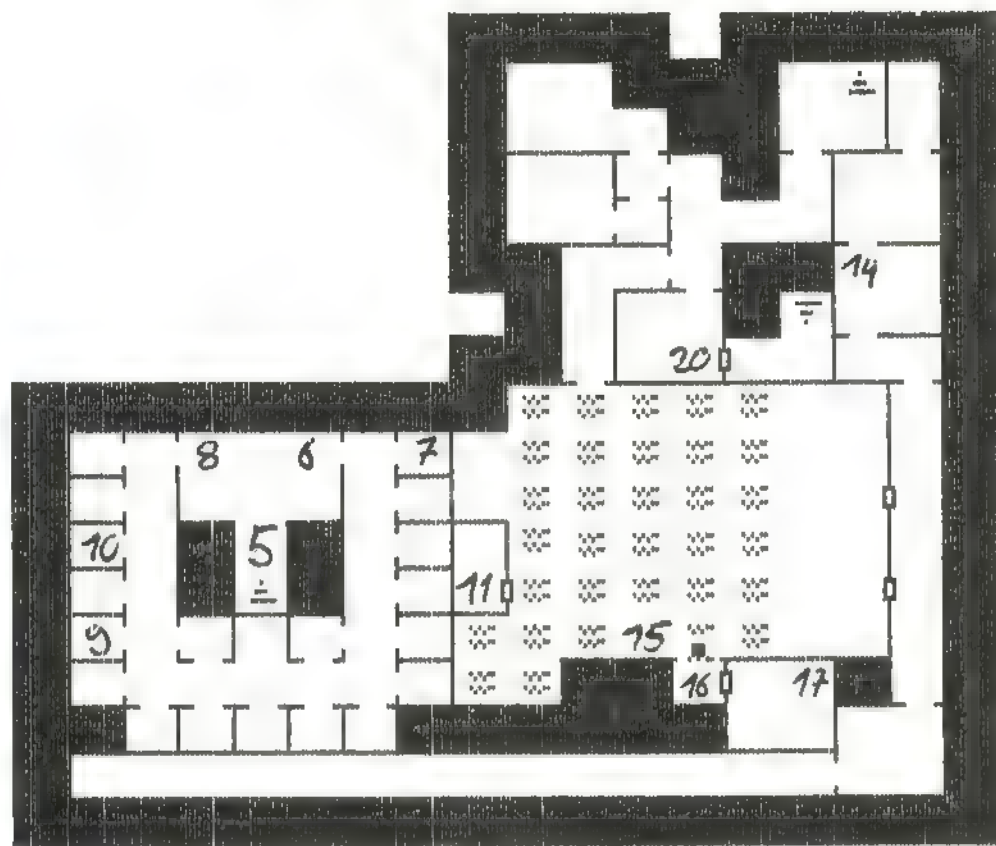
# Land of Dreams -1



# Land of Dreams +1



# Hidden Temple-1



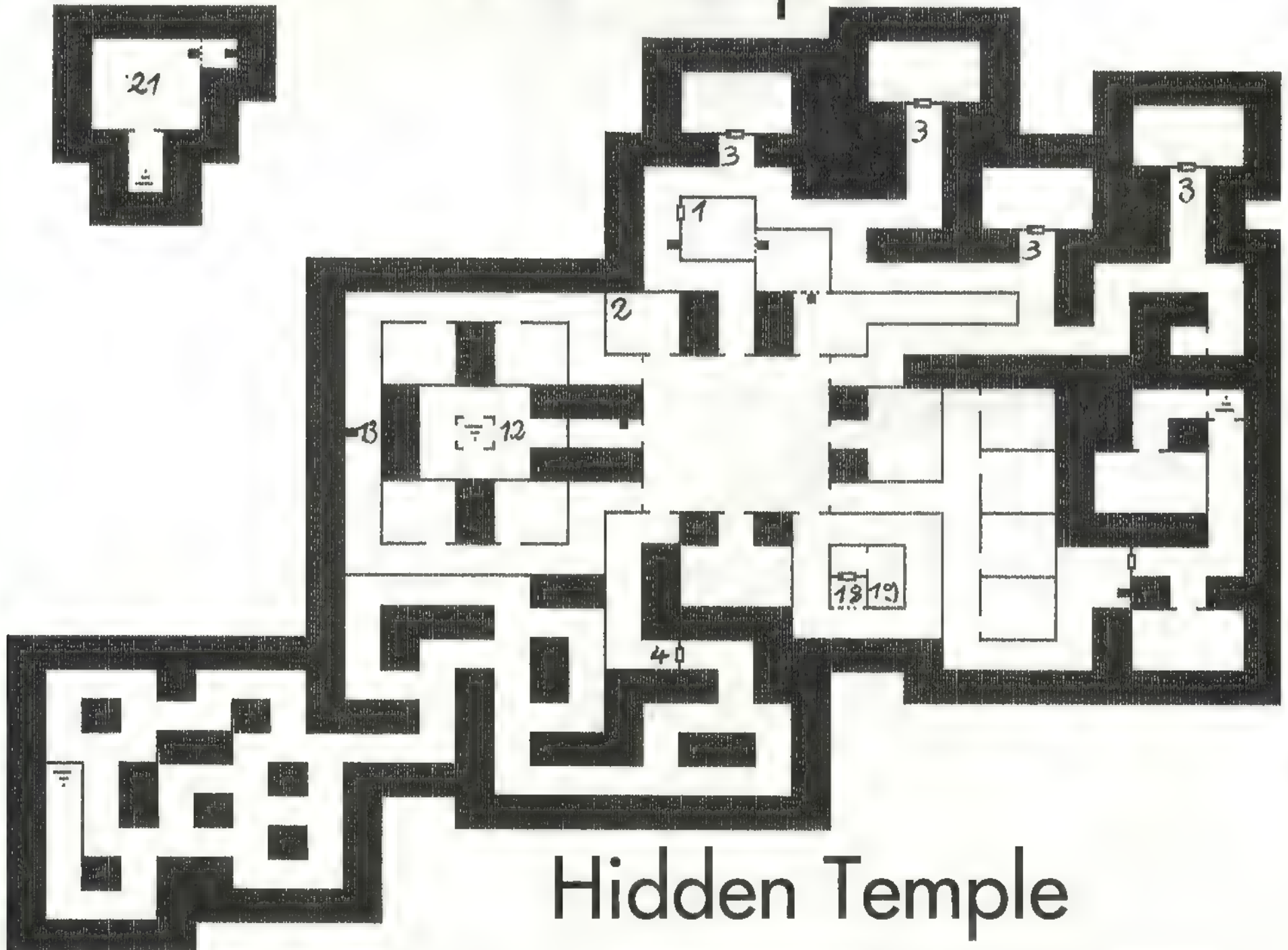
man hinter einem schweren Kampf mit Dandiphoots eine Schatztruhe mit einem "Mapping-Kit".

Nun sollte sich die Party auf den Weg nach "New-City" begeben.

## New City

Zu dem Savant Guard könnte man hier "Palukes Armory" sagen, oder einfach so in die Stadt gehen (*Kampf!*). Hier sollte man zuerst einmal alle Häuser erkunden und die Monster, die diese bewohnen, eliminieren. Man sollte vor allem das Inn (1) besuchen und die Dienste des Wirtes annehmen. Ebenso sollte man sich hier eine Staude Bananen kaufen. Man sollte den Innbesitzer auch über alle Orte ausfragen, die man bisher kennt und die, die auf der dem Spiel beliegenden Karte vermerkt sind. Dann sollte man sich in den Thesminster Abbey Tempel begeben (2).

# Hidden Temple-2



# Hidden Temple

Father Rulae, auf den man dort trifft, sagt der Party, daß sie zu Brother T'Shober folgende Worte sagen soll: "Slay not he that cannot hear!". Ihm sollte man auch diese Fragen stellen: Statue, Healing. Wenn man ihm nun eine kleine Spende gibt, öffnet er eine Wand vor der Party. Die Treppe nach unten führt zu einem Heilbrunnen. Nun sollte man zu ihm noch die Worte

"Holy Sacrament" sagen, und Father Rulae öffnet für die Party eine Wand zu einem Verlies. Etwas später, wenn die Party nochmals mit ihm spricht, sagt er einem, daß die Party das Land suchen soll, in dem die Flamingos fliegen. Den nächsten Besuch sollte man Prof. Wunderland (5) abstatten. Ihn sollte man nach "Blueprints History, Razuka Old City, Higardi, Scared Stone und

Mindread" fragen. Wenn man ihn nach "Archives" fragt, bekommt man von ihm einen "Old City Key".

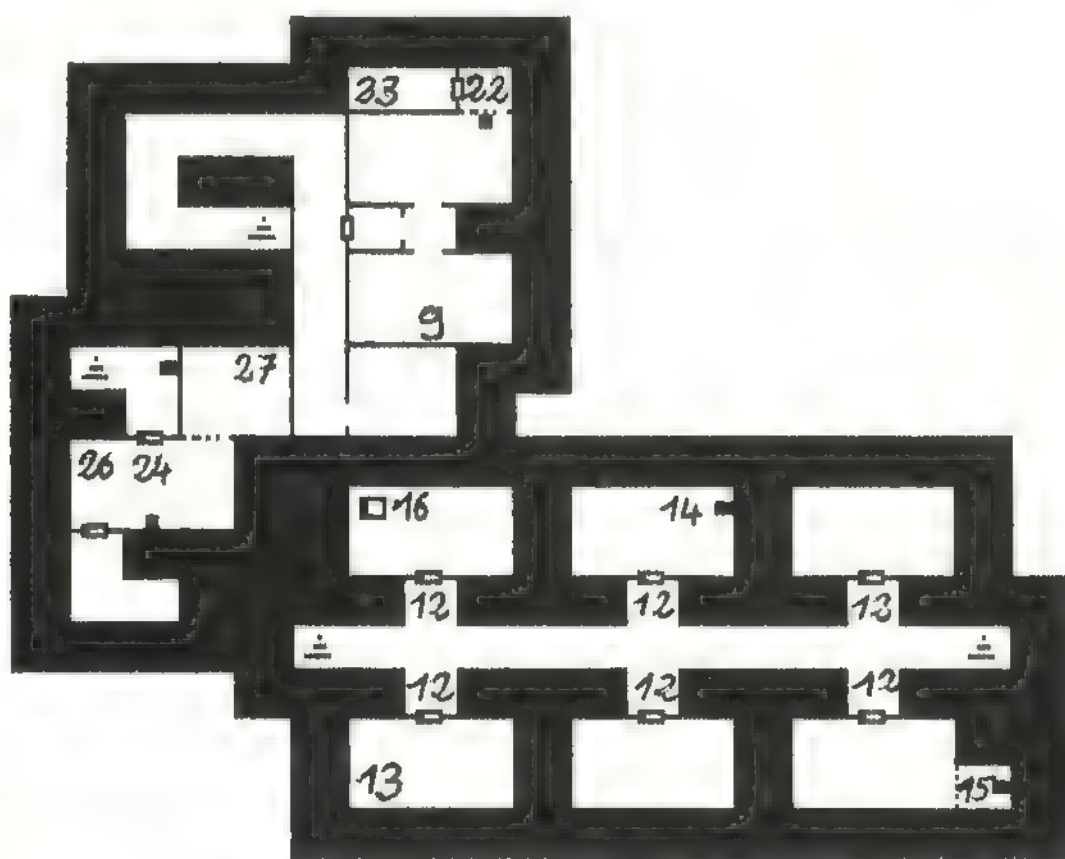
Nun sollte man das Buch, das man in dem Raum zuvor gesehen hat, stehlen (6). Am besten greift man den Savant Guard an (*bringt eine Menge EP's*), oder versucht es einfach mit Hilfe des Ninjas unbemerkt zu entwenden. Als nächstes sollte sich die Party den Copper Penny (8) und die Schriftrolle mit der Aufschrift "FTX:BYR" (7) besorgen. Mit dem Copper Penny aus der Bank (*in der übrigens eine Geheimwand ist*) kann man die Tür zum Museum (12) öffnen. In diesem findet man eine Pyramide. Steckt man dort die Hand hinein, wird man mit einem Rebus Egge (24) belohnt. Außerdem kann die Party in diesem Raum eine Geheimtür öffnen. Folgende Kombination muß man benutzen (26): Scared Imp, Angry Demon, Laughing Devil, Silent Devil, Surprised Imp, Happy Demon.

Man kann sich jetzt das Schild bei (10) ansehen. Auf diesem kann die Gruppe den Namen "Brombadeg" lesen. Jetzt sollte sich die Party zu den Docks (9) begeben. Hier fragt man Sogheim nach "Ship, Brombadeg, Birds". In einem Hinterzimmer des Ladens findet man ein noch nicht fertiggestelltes Schiff (11). Als weiteren interessanten Ort gibt es in New City den Magieladen (13). Der einzige Haken ist, daß er nur in der Nacht geöffnet hat. Um die nötige Ausrüstung zu erwerben, kann man sich bei Paluke (17) und Argus (18) mit Waffen und Rüstungen eindecken. Argus verkauft jedoch erst etwas an die Party, wenn diese zu ihm "Black Market" sagt. Beide sollte man nach "Rumors" fragen (*wie auch jeden anderen, den man trifft*).

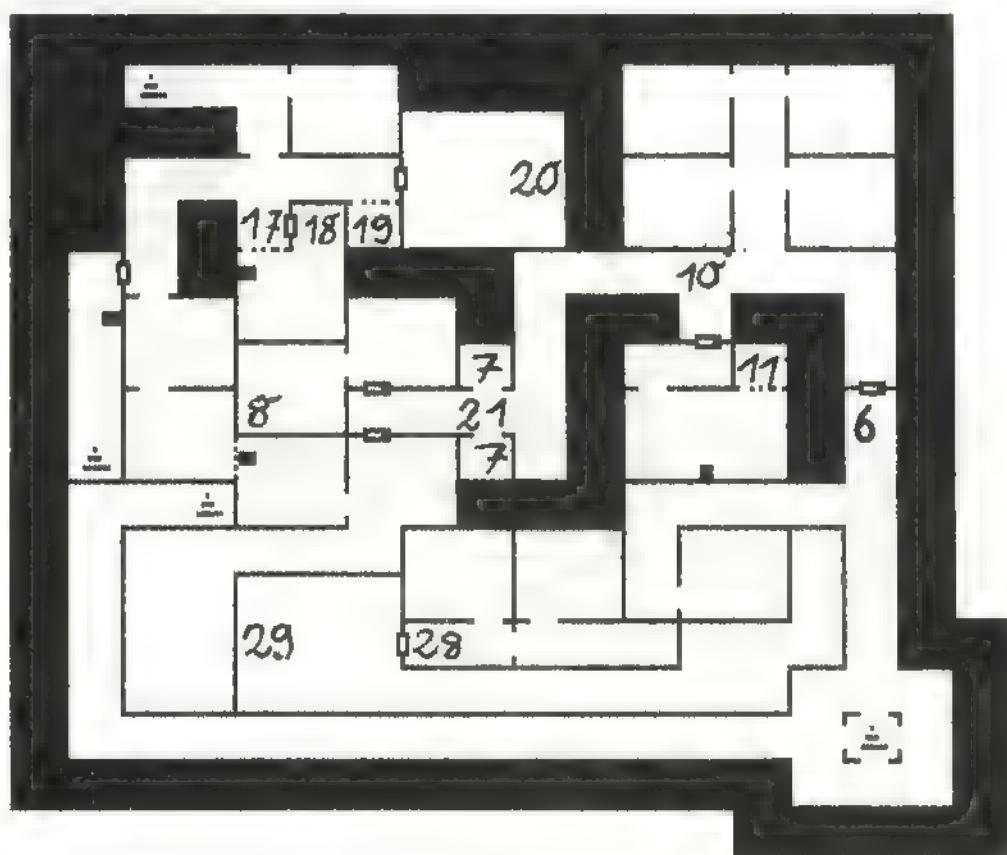
Da die Party spätestens jetzt einen Iron-Key haben sollte, kann man die Tür bei (3) öffnen (*bzw. mit Knock-Spell oder Force*). Falls die Party in der Lage sein sollte, einigermaßen gut zu schwimmen, kann man sich den Moonstone (25) besorgen.

Nun sollte man sich ins Gefängnis der Stadt begeben (16). Nach erfolgreichem Kampf findet die Party einen Prison Key (15). Mit diesem befreit sie

## Orkogre Castle - 1



## Orkogre Castle



Capt. Boerigard. Diesen fragt man nach "Orkogre". Er gibt der Party einen Brief und teilt Euch mit, daß man zum Gornkönig "The Dartaen Alliance is broken" sagen muß. Nun begibt man sich durch die "Condemmed Area" in den Dungeon unter New City.

## Old City

Hier öffnet man zuerst die Tür mit dem Hebel davor. Dann holt man sich den Schlüssel aus der Kiste (1) und öffnet die Tür bei (2). Da außer ein paar Kämpfen hier nichts zu holen ist, drückt man den Wandknopf und geht in den sichtbar gewordenen Geheimgang. Dort findet man eine Schatztruhe (3). Eine Tür weiter findet man noch eine Truhe (4). In Ihr befindet sich die erste "Map" (*Legend Map*). Falls dies nicht der Fall sein sollte, hat eine andere Party sie Euch weggeschnappt. Keine Panik! Sobald Ihr diese NPC-Gruppe gefunden habt, könnt Ihr ihnen die Karte für 10.000 Goldstücke abkaufen. Nun verläßt Ihr den Dungeon wieder. Falls Ihr Euch stark genug fühlt, könnt Ihr die Savant Troopers in der "Restricted Area" besiegen. Nun geht Ihr am besten nach Orkogre Castle.

## Orkogre Castle

Sobald Ihr auf dem Weg zum Schloß einer Gruppe Gornsoldaten begegnet, werdet Ihr aufgefordert, ihnen Boerigard's Brief zu geben. Dies solltet Ihr tun. Hinter diesem Wachposten verläßt Ihr die Straße nach links (*wie Boerigard beschrieben hat*). Nach kurzer Zeit werdet Ihr schließlich das Gornschloß gefunden haben. Ihr begeben Euch zunächst einmal in das Level -2. Dort betretet Ihr die beiden Räume (1) und werdet nach jedem Kampf mit einem Schlüssel belohnt (2). Den "Armory Key" benutzt Ihr noch in diesem Level (3) und findet hinter der Tür Munkfleisch und Innereien (4). Im Raum nebenan befinden sich einige Waffen und Rüstungen (5). Bei Punkt (6) benutzt Ihr den "Crown Key". Der Hebel bei (7) öffnet die Tür bei (22).

Im Raum (8) findet man eine Truhe und bei (9) "Bone Combs & Brushes" und eine "Polished Steelplate". Mit dieser kann man das Licht bei (10) reflektieren (*nach Süden schauen!*).

Hinter der Tür findet die Party einen "Ring of Steel Keys" und eine Schrifftrolle mit den letzten Worten des Zauberers Murkatos. Bei (13) kann der

### Hidden Temple - unter Munkharama:

Fortsetzung von Seite 84

1. Schatzkiste: Munk's Key, Cross of Protection
2. Truhe: Rusted Keys, Scrolls, Potions
3. Rusted Key benutzen
4. Munk's Key benutzen
5. Kampf gegen einen Lord of Dark Forest und mehreren Munks
6. Kiste: Key of the Temple, Staff of Charming, Ankh of Sancy, Powders, Potions und Moser's Mojo Tea
7. Truhe: Potions, Wands, Key of good Keep
8. Truhe: Potions, Wands, Scrolls, Cask of Ill Repute
9. Truhe: Potions, Scrolls
10. Der Knopf öffnet einen Durchgang im Westen
11. Kiste: Notched Shaft
12. Damit sich bei Pkt. 13 keine Falltüre unter der Party öffnet sollte man hier den Notched Shaft in die Wand drehen
13. Falltüre (siehe Pkt. 12)
14. Kampf gegen eine Leper Giant
15. Springbrunnen für alles
16. Key of the Temple benutzen
17. Schatzkiste: Holy Covenant +5000 Exp
18. Key of Good Keep benutzen
19. Schatz: Onyx Key
20. Onyx Key benutzen
21. Hier findet man Wikum's Power Globe und darf gegen ein paar Mumien kämpfen

### Munkharama Level +1 und Level -1:

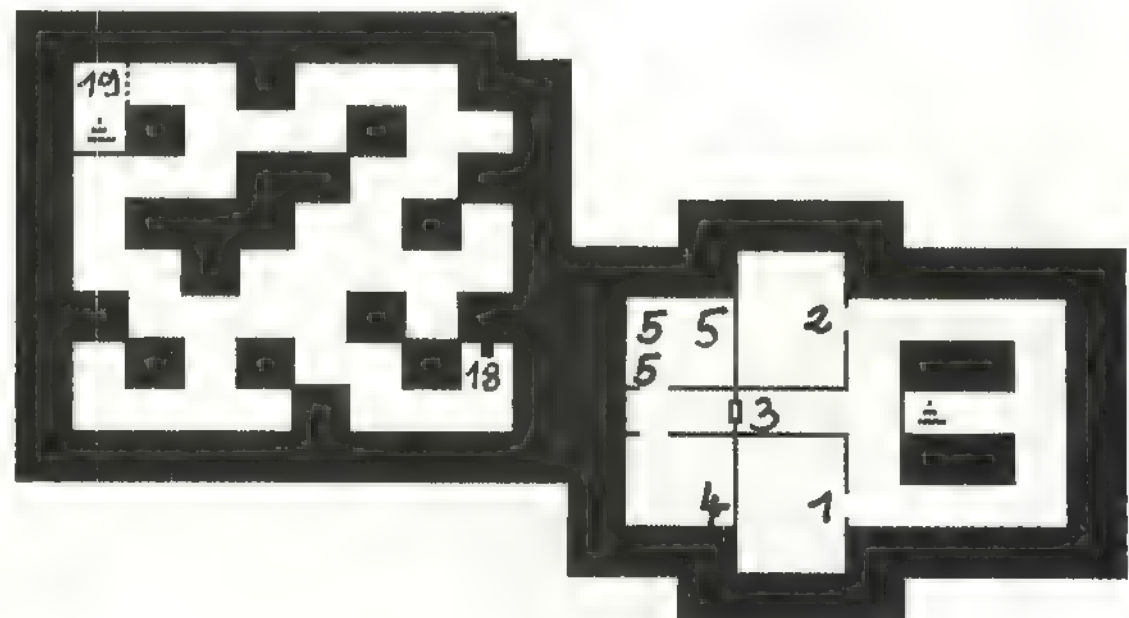
1. Leiter in Level -1
2. Leiter in Level +1
3. Ein stoned Mönch
  1. Mönch von Pkt. 3
5. Zwei Mönche
6. Kiste: Chromatic Lyre, Haste Scroll und drei goldene Äpfel
7. Schwarze Tür und Spirit of Life

### Ratkin Ruins:

1. Ausgang nach Lost Guardia
2. Brass key, KnockKnock oder Picklock benutzen
3. Kiste
4. Man trifft Blienmeis - bestehlen!
5. Bertie: verkauft Schußgeräte; Feather Weight Fläschchen kaufen;
6. Gildemeister

Spieler etwas Nahrung finden. Den Wandknopf bei (14) betätigen. Dieser öffnet eine Wand bei (15). Der Hebel bei (15) öffnet ein Bodenloch bei (16). Dem Affen, den man in der Burg findet gibt man eine Staude Bananen, woraufhin dieser durch das Ziehen eines Hebels der Party Einlaß verschafft (17). Somit kann man auch den Schalter (18) betätigen, der die Wand bei (19) verschwinden läßt. Hinter dieser Wand findet man einen Hebel, der einem Eintritt zum Thronsaal verschafft. King Ulgar überbringt man jetzt Boerigards Nachricht und beantwortet seine folgende Frage mit "Yes" (20). Man erhält dafür den "Gorn Key", welchen man bei (22) benutzt. Nun sollte man den König bei (21) nach "Rumors, Ra-

## Orkogre Castle-2



# Wizardry 7

zuka, Old Funhouse, Barlone" fragen. Bei (23) findet die Party eine Schatzkiste mit der zweiten "Map" (Temple Map).

Bei (24) muß die Party gegen einen Shadow Guardian kämpfen. Nach dem gewonnenen Kampf erscheint der Geist von Murkatos, welcher der Party den Auftrag gibt, in der alten Kirche in Nyctalinth das Grab von Vilet Kanebe zu suchen und dort zu graben. Bei (25) findet man mehrere nützliche Gegenstände, darunter einen "Bonsai Tree".

Die zwei Schatzkisten, die man bei (26) und (27) findet, enthalten einen "Azure Key", welchen man bei (28) benutzt. Dort findet man dann einen Brunnen, der die Mana-Punkte regeneriert (29). Nun verläßt man das

Gornschloß und begibt sich zur "Munkharama Bridge". Brother T'Shober sollte man die Angle's Tongue abkaufen, ihn nach "Rumors und Munkharama" fragen und ihm zum Schluß die Worte Father Rulae's sagen. Man erhält daraufhin einen "Cable Trolley" mit welchem man den Fluß überqueren kann. Ebenso erhält man die Nachricht, daß unter Munkharama ein versteckter Tempel liegen soll, daß man den wahren Weg neben dem "Golden Face" suchen soll, und daß man das heilige Werk zum "Lord of the 5 Flowers bringen soll, welches sich im Hidden Tempel befindet. Außerdem soll man zu ihm den folgenden Satz sagen. "Slay not he that cannot hear, be thankful ye that hath an ear."

Mit Hilfe des "Cable Trolley" über-

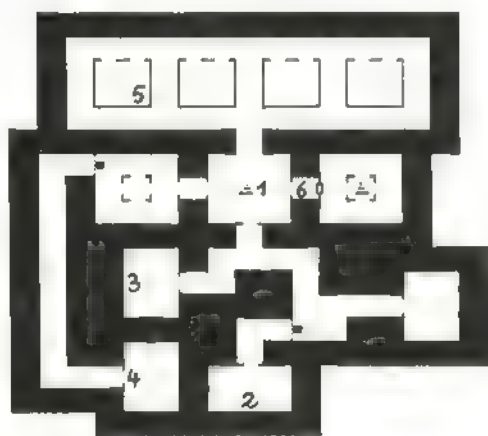
quert man den Fluß, verläßt den Weg sofort nach links, überquert den Fluß nach 5 Schritten noch einmal.

Man sollte auf einer Lichtung ankommen. Bei der näheren Untersuchung findet die Party eine Schatzkiste in der eine gute Rüstung und eine gute Waffe für den Lord liegen. Nun sollte man sich aber nach Munkharama begeben.

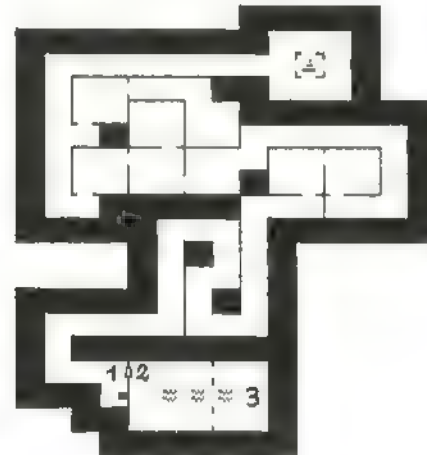
## Munkharama

Bei (1) findet die Party ein Schild auf dem steht: "Holy City Munkharama". In der Pfütze bei Punkt (3) kann die Party den Swimming Skill üben, der sehr wichtig ist. Beherrscht sie diesen einigermaßen, sollte sie zum Punkt (2) schwimmen, wo sich eine Truhe befindet.

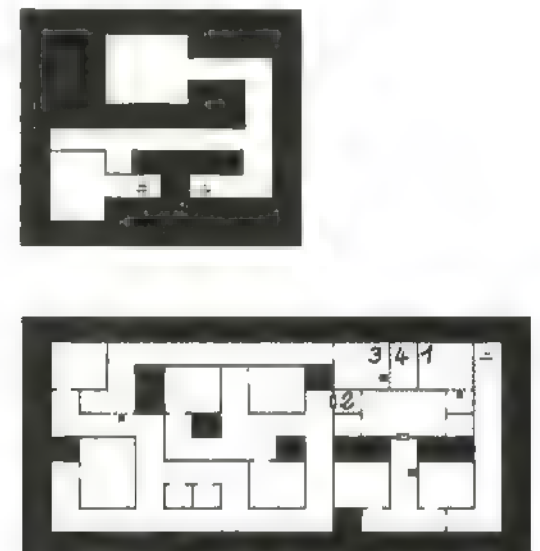
Anfangsdungeon



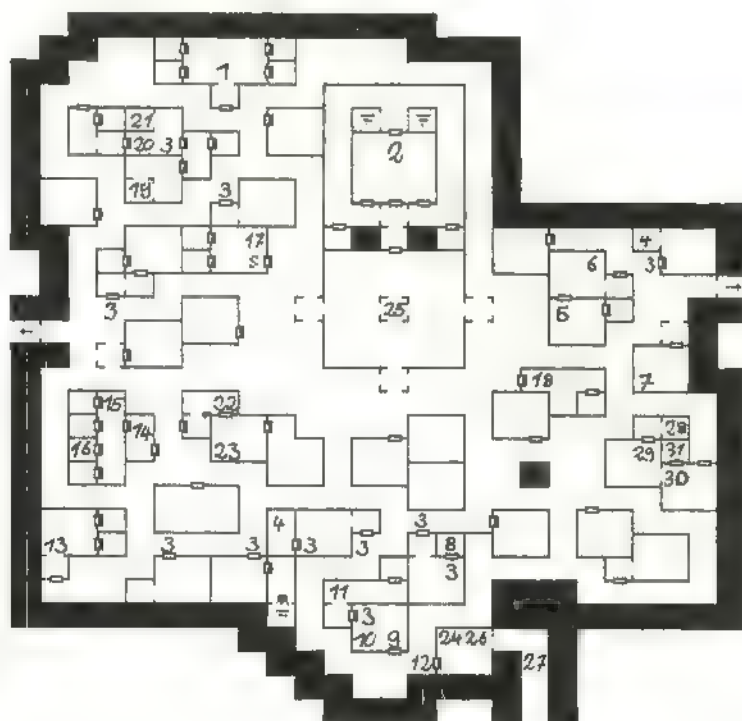
Anfangsdungeon - 1



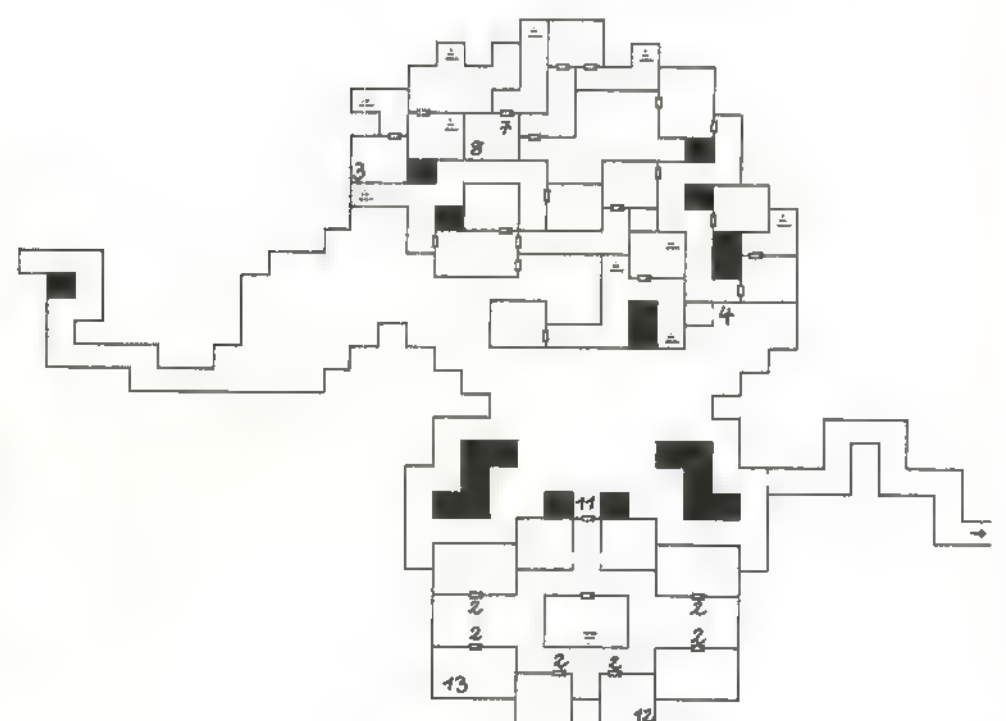
New City - 1



New City



Ratkin Ruins Level 0





det, in der sich ein "Rubber White Bear" befindet.

Nachdem man wieder an Land ist, sollte man Brother Moser's Apothecary aufsuchen. Dem Besitzer derselbigen sollte man "Moser's Mojo Tea" abkaufen, und ihn nach "Rumors und Secret School" fragen. Später wird es erforderlich werden, ihn nach "Gran Melange" zu fragen, wobei man dann die Antwort "Land of the Living Dead" erhält. Bei Punkt (5) trifft man auf eine Statue, den Tempelbauer. Hier benutzt man den Moonstone. Ebenso findet man bei (6) eine "Diamond Coin" und bei (7) eine "Emerald Coin". Diese beiden Münzen benutzt man bei Punkt (8) und begibt sich dann zu Punkt (6) zurück. Hier benutzt man erneut den Moonstone, um sich Eintritt zum "Hidden Temple" zu verschaffen. Bevor man diesen betritt, sollte man noch schnell einmal beim örtlichen Brunnen vorbeischaun. Dieser stellt der Party eine Frage, dessen Antwort "Coin" lautet. Zur Belohnung erhält man 4 "Well Coins". Nun kann man den Tempel betreten.

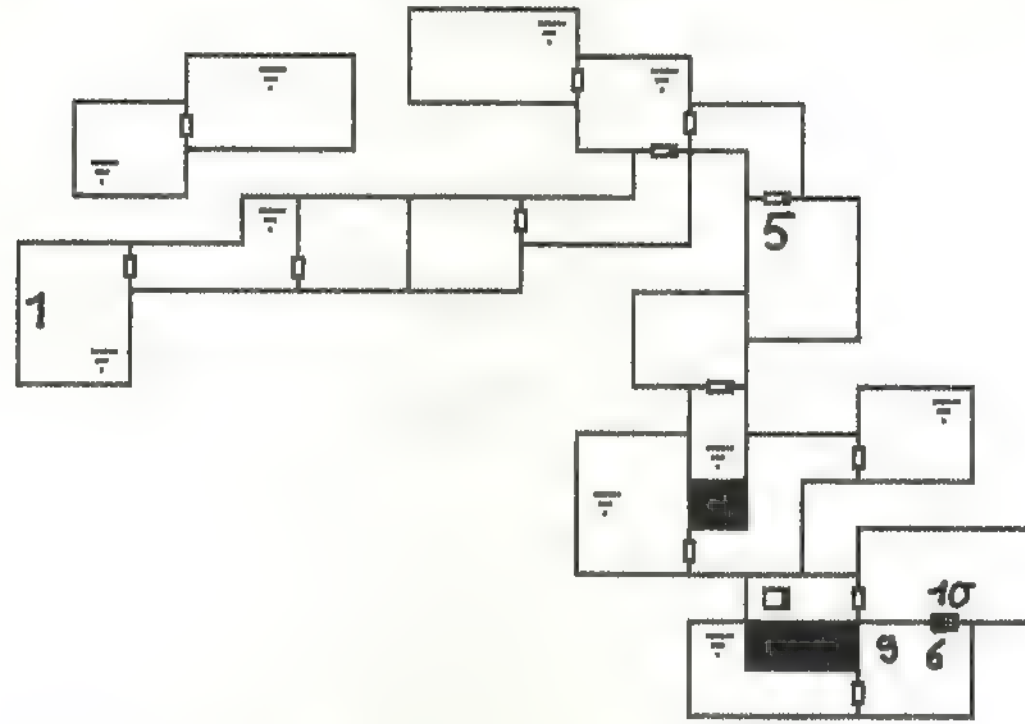
Bei Punkt (9) benutzt man die "Well Coin". Der Hebel, den man bei Punkt (10) sieht, öffnet einen Geheimgang bei (11). Bei (12) findet man eine "Amber Coin", bei (13) eine "Ruby Coin". Bei Punkt (15) befindet sich der Einstieg zum Land of Dreams. Um es aber betreten zu können, muß man zuerst 2 Fragen beantworten.

Die Antwort auf die erste Frage lautet "Land of Dreams", die auf die zweite "Land of the Living Dead". Nach diesen beiden Antworten, wird man aufgefordert einen Mitgliedsbeitrag in Höhe von 500 Goldmünzen zu bezahlen. Das nächste Ziel sollte der Hidden Temple unter Munkharama sein.

## Hidden Temple unter Munkharama

Hier stechen zuerst einmal zwei Schatztruhen, die zu Beginn auf der Karte eingezeichnet sind, ins Auge (1 und 2). Man findet in diesen außer mehreren nützlichen Gegenständen

# Ratkin Ruins Level +1



7. Kampf mit Grimalc und Kumpanen
8. Truhe: Vorpil Blade, Armor, Keys
9. Ein Gruppenmitglied sollte den Signet Ring über einen Finger streifen und seinen Arm durch das Gitterfenster strecken
10. Blienmeis: verkauft verschiedens; Red Rubber Ball kaufen;
11. Red Rubber Ball benutzen
12. Kiste: Robes, Code Stone, Wooden Dowel
13. Black Pyramid: die Zahl 200 ist eingraviert

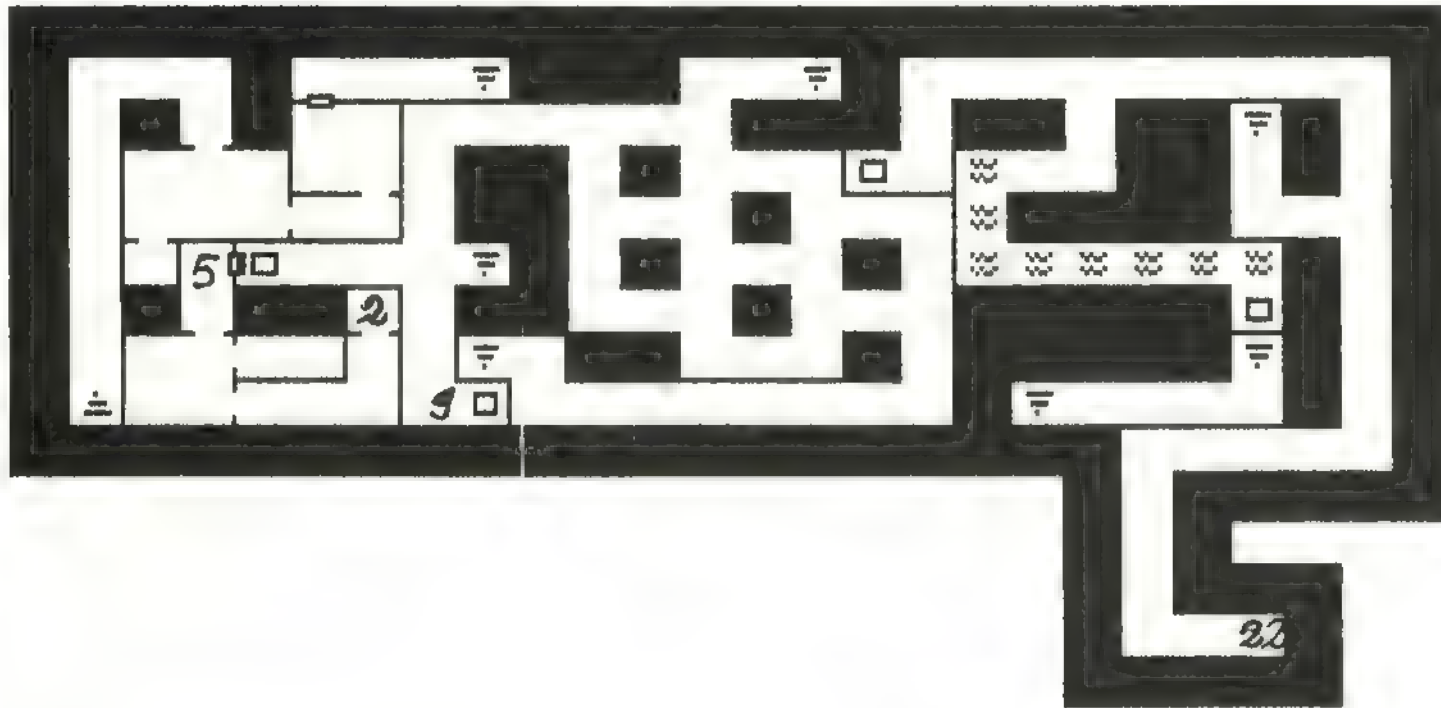
### Nyctalinh:

1. Kontrollpult: "Server:023@41A2,Host: "Black Ship Command"
2. TX-Coder
3. Die Türe mit einem Schlüssel, Lockpick oder ganz einfach mit Gewalt öffnen
4. T`Rang Port Book - mit TX-Coder lesen
5. Finger Rods
6. Finger Rods benutzen
7. Stun und Shock Rods
8. H`Jenn-Ra T`Rang
9. Bewegt man den Hebel wird man nach New City teleportiert
10. Kampf gegen T`Rangs
11. Schatzkiste: Longstem Spade, Potion, Armor
12. Longstem Spade benutzen - Kampf gegen Ymmu
13. Gräbt man hier (Spade) fällt man in den Dungeon unter Nyctalinh
14. Statue: The Creator - Longstem Spade benutzen
15. Truhe: Waffen und Rüstungen
16. Kampf gegen H`Jenn-Ra T`Rang -gefährlich!
17. Tydnad Emyt benutzen um das Crux of Crossing zu bekommen
18. Crux of Crossing anlegen und durch die Sperre gehen
19. Tomb of Vilet Kanabe
20. Kampf gegen Vilet Kanabe und seinen

wie zum Beispiel einem Cross of Protection auch einen "Munk's Key" und einen "Rusted Key". Den "Munk's Key" kann man dann gleich bei (4) benutzen. Bei (5) gerät die Party in einen Hinterhalt und wird so in einen Kampf gegen einen Dark Forest Lord mit Speißgesellen verwickelt.

Nach dem Kampf findet die Party nützliche Items, welche natürlich sofort eingesackt werden. An dieser Stelle möchte ich erwähnen, daß es im Verlauf des Spiels von großem Nutzen sein kann, wenn die Party nicht einfach alle zur Zeit unnützen Gegenstände wegwirft, sondern diese an einer bestimmten Stelle (*Haus*) lagert. So kann zumindest nichts verloren gehen und die Party trägt nicht zuviel mit sich herum. Nun aber weiter im Spielverlauf. Bei (6) findet man eine Schatztruhe, die den "Key of the Temple" enthält. Die anderen Schatztruhen (8) und (9) enthalten den "Key of Good Keep" (7). Nachdem die Party den Kampf gegen die Geister heil überstanden hat, kann sie den "Key of Tombs" finden. Bei den Punkten (18), (19), (20) und (21), findet die Party 4 "Beans", die sie dann bei (22) benutzen kann. Die "Spindle" sollte bei (23) benutzt werden. Der Knopf bei (10) öffnet einen geheimen Durchgang bei . In der Kiste bei (11) befindet sich der "Notched Staff". Wenn man Probleme

# Funhouse - 1



mit den Falltüren haben sollte, kann man mit Hilfe des bei (12) in die Wand gedrehten "Notched Staff" Abhilfe schaffen. Bei (14) tritt der Party ein Leper Giant entgegen (*Vorsicht! Gut vorbereiten!*).

Betritt man den Teleporter, wird man teleportiert. In diesem Level befindet sich eine Dunkelzone. Der Brunnen, der bei (15) auf die Party wartet, ist einer der wichtigsten im ganzen Spiel (*regeneriert alles!*). Den "Key of the Temple" benutzt man bei (16), den "Key of Good Keep" bei (18). Die Schatztruhe bei (17) belohnt die Party mit 5000 EP, und dem "Holy Covenant" und die Truhe bei (19) wartet mit dem "Onyx Key" auf die Party, den man gleich bei (20) benutzt. Geht man die Treppe hinunter, sieht man ein paar Mumien, die sich aber nicht rühren und ein Loch im Boden.

Nachdem man den Knopf in der Wand gedrückt hat, fährt ein Altar mit einer schwarzen Kristallkugel empor. Sobald man diese genommen hat, greifen die regungslosen Mumi-

en die Party an. Nach beendetem Kampf wird die Party mit dem "Wikum's Power Globe" belohnt, der dazu dient, das in New City gefundene Boot anzutreiben. Das Tor das nun zugefallen ist, kann die Party mit einem weiteren Betätigen des Hebels wieder öffnen.

Level +1/-1:

Hier trifft man auf 2 Treppen, wobei die eine nach unten (1) und die andere nach oben (2) führt. Bei dem Mönch findet die Party eine Pfeife auf dem Boden (3). Bei Punkt (4) trifft man wie-

der auf den Mönch. Dieser gibt der Party eine "Mysterious Pastiche". Die Mönche bei (5) erzählen der Party zwei Meinungen über den Begriff "Freiheit".

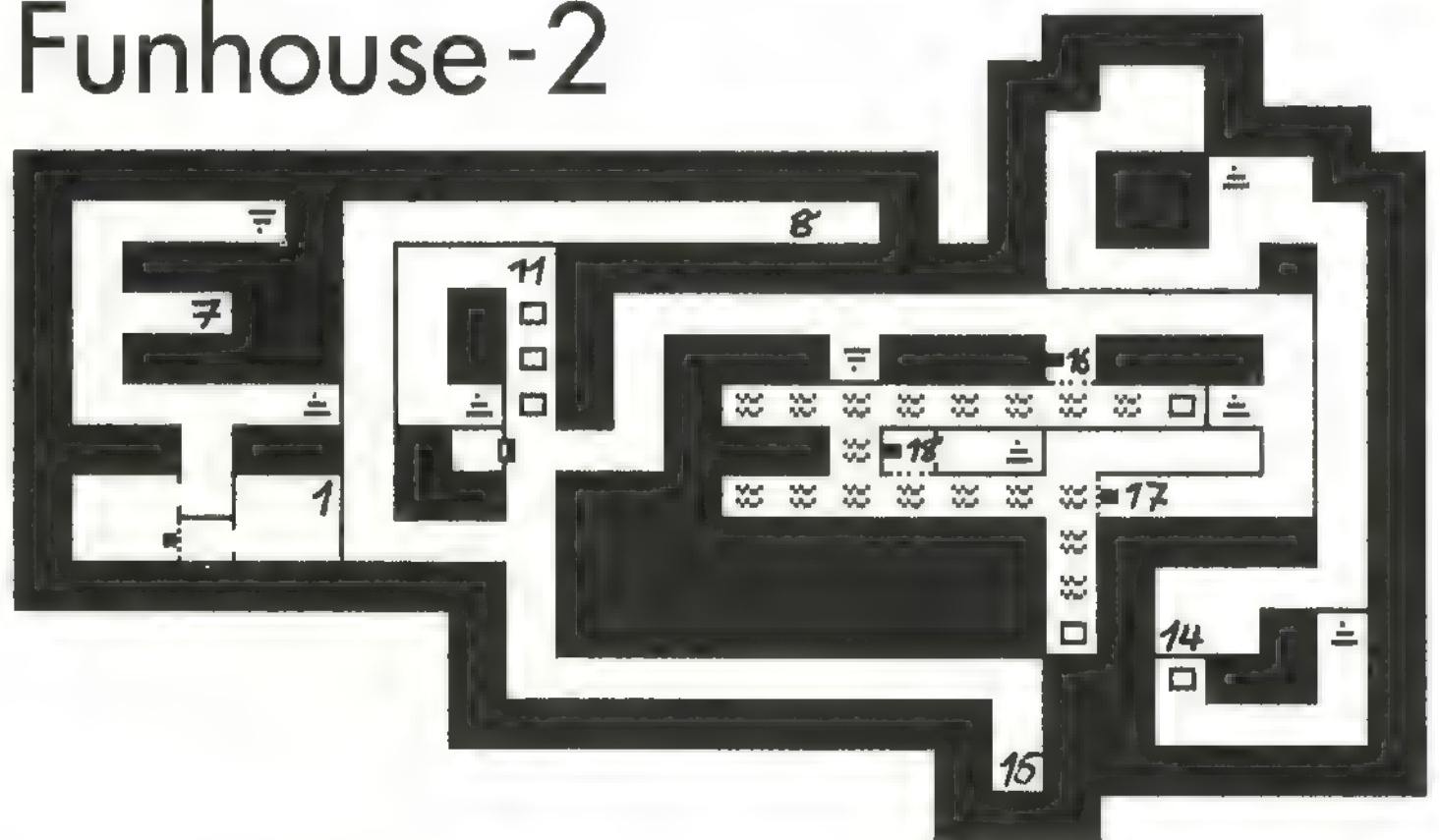
In der Kiste bei (6) findet man den "Chromatic Lyre". Danach sollte man unbedingt absaven. Tritt man nämlich durch die schwarze Tür (7), erhält die Party folgende Mitteilung: "You are falling ... falling ... falling ...". Nachdem man ein zweites Mal

diese Nachricht bekommen hat, benutzt man die "Smoking Pipe". Nun sollte man, nachdem man einige Schritte gegangen ist, auf den Spirit of Life treffen. Dieser gibt der Party die Möglichkeit einen der fünf göttlichen Wege zu wählen (*Sword, Staff, Crown, Ring, Stone*). Jeder Charakter erhält immer +1 auf folgende Attribute: Sword-Strength, Staff-Intelligence, ...

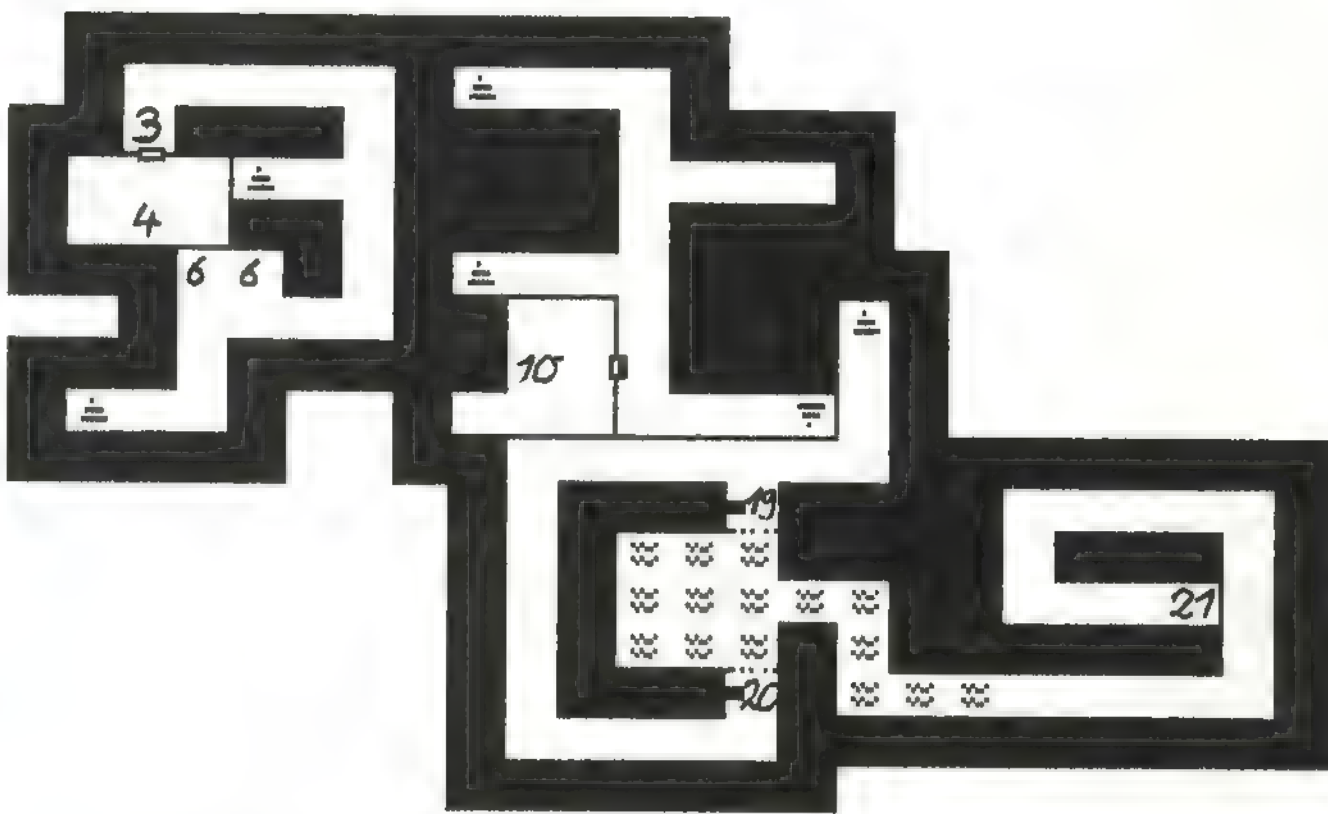
Nun findet die Party noch ein paar Gegenstände und +1 auf das Karma. Jetzt wird die Party nach Munkharama zurückteleportiert.

Nun sollte man sich so schnell wie möglich zu Master Xen Xheng (16)

# Funhouse - 2



# Funhouse-3



Blumen zu besorgen:

- 1.) die Rosis; 2.) die Plumac;
- 3.) die Lione; 4.) die Mythia; 5.) die Dahlia.

Bevor man sich dem Auftrag annimmt, sollte man erst den "Scared Grove" besuchen, einer Waldlichtung in der Nähe der Weggabelung zwischen den "Ratkin Ruins" und der Stadt "Nyctalinth".

Nach vier einigermaßen schweren Kämpfen erreicht die Party den Mittelpunkt der Lichtung. Auf die Bodenplatte in der Mitte stellt man den "Bonsai Tree", der sofort zu wachsen beginnt. Der Geist des Baumes gewährt der Party Einlaß in die alten "Ratkin Ruins". Dies sollte man aber erst später erledigen. Zunächst sollte man sich in die

- untoten Speißgesellen
- 21. Kiste: Serpent Map +5000Exp.

**Nyctalinth Dungeon:**

1. Gaswolke
2. Verbindung zu Pkt. 14 in Nyctalinth
3. Kiste: Holy Basher, Heater Shield, Weapons, Potions
4. Unter den Gebeinen sind Waffen, Rüstungen, Stone of New Life und Midnight Cloak
5. Fässer: Inhalt muß man nicht trinken
6. bewegungsloser Savant Guard: Mystery Ray anwenden
7. Mystery Ray benutzen um Savant Berserker fertig zu machen
8. Die T'Rang Eier mit "Thermal Pineapple" vernichten

**Ratkin Ruins Dungeon -Funhouse:**

1. Spool Handle
2. Tarnished Key
3. Tarnished Key benutzen
4. Kiste: Rubber Band
5. Rubber Band benutzen
6. Auf die Wippe treten; auf der anderen Seite Black Pyramid befestigen
7. Mit Spool Handle Kette aufwickeln; zu Pkt.6 zurück und bevor man auf das rechte Ende der Wippe tritt, sollte man eine "Feather Weight Potion" trinken;
8. Fließband ins Level -1
9. Hier kommt man nach Level -3
10. Painted Ball
11. Mit Painted Ball die Zielscheibe treffen um das Tor zu öffnen
12. Bar and Rope
13. Barlone
14. Wooden Dowel benutzen
15. Bar and Rope benutzen
- 16.- 20. Hebel bei 16.,18. und 20. nach unten drücken und danach den Kanal auf Level -1 betreten

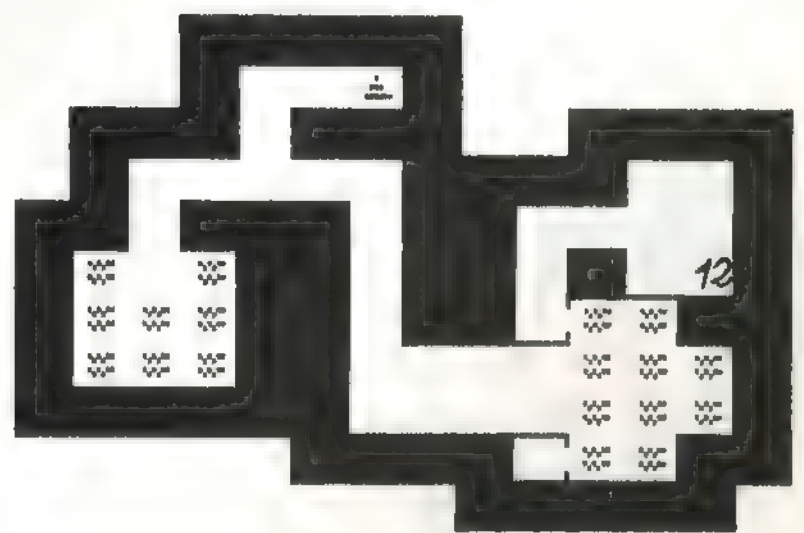
begeben. Diesem sagt man gleich zu T'Rang Stadt, nach "Nyctalinth" begeben. Beginn der Konservation die Worte: ben.

"Be thankful, ye that has an ear!"

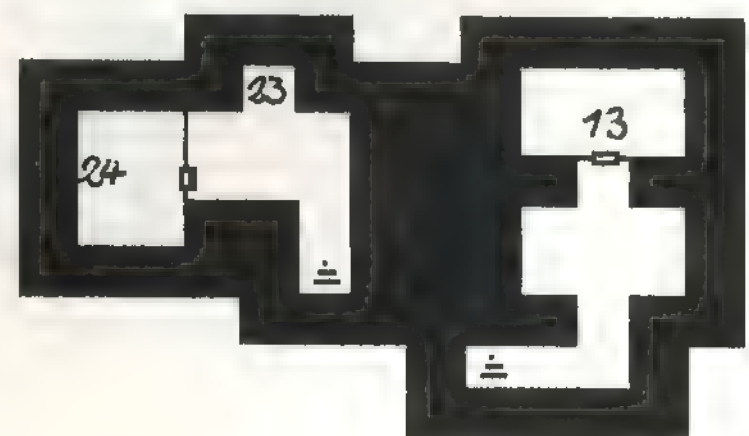
Sobald man dies zu ihm gesagt hat, wird man aufgefordert ihm das "Holy Work" zu geben. Die Party tut dies, indem sie ihm das "Holy Conenant!" überreicht.

Jetzt wird der Spieler gefragt, ob er bereit ist, den Weg der Blumen zu erlernen, daß dies aber mit einem Opfer verbunden sei. Nimmt man sein Angebot nicht an, wird die Party nach New City zurückgeschickt, um Father Rulae die Botschaft zu überbringen, daß man das "Holy Sacrament" gelernt habe. Stimmt man der Aufforderung zu, gewährt Master Xen Xheng der Party den Eintritt in den Orden. Man erhält die Mission, in den Ukpyr Mountains folgende 5

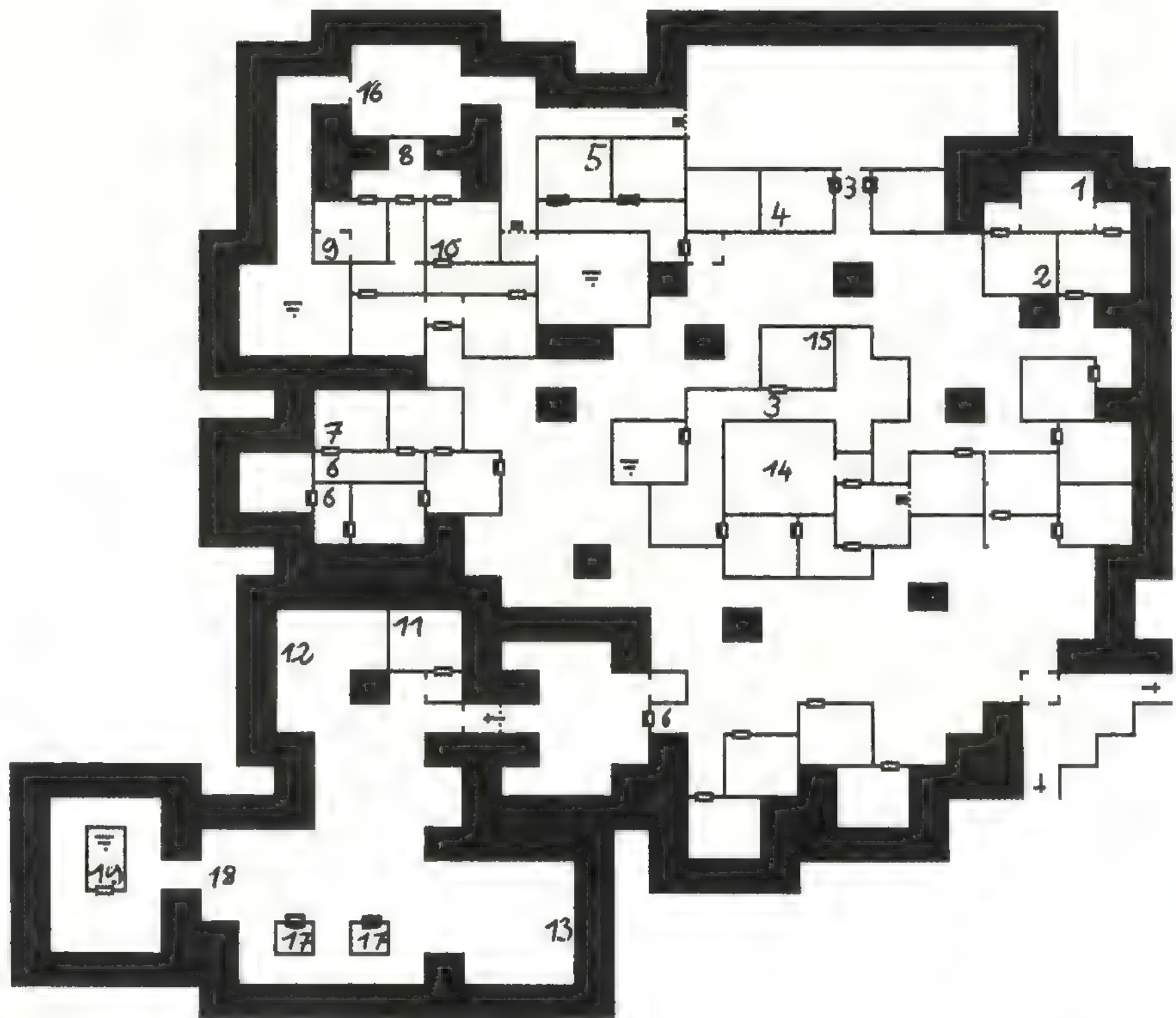
# Funhouse-4



# Funhouse-5



# Nyctalinth



## Nyctalinth

Hier sollte sich die Party zuerst einmal die drei Finger Rods besorgen, die man als Schlüssel für drei Türen benötigt (5), (7). Diese kann man dann gleich bei den verschlossenen Türen benutzen (6).

Bei (2) findet die Party einen TX-Coder, mit dem sie das Portbook lesen kann. daß sie sich bei(4) besorgt. Bei (1)entdeckt die Party folgenden Code: "023@41A2, Host: Black Ship Command". Diesen sollte man sich unbedingt notieren. Wenn man den Raum (7)betritt, findet man mehrere Waffen.

Nun sollte man H'Jenna T'Rang (8) aufsuchen. Diese gibt der Party den Auftrag Shritis T'Rang zu finden. Dieser solle auswählen, ob die Party vertrauenswürdig ist.

Um schneller zu ihm zu gelangen, darf man das "Anthracax" benutzen (9), einen Teleporter, der die komplette Party wieder nach New City zurückbringt (19). Man trifft hier auf Shritis T'Rang (20) und sollte seinen Auftrag, Rodan Lewarx zu töten, annehmen. Stimmt man zu, verläßt er die Party, und man kann die Schatz-

## Nyctalinth-1



truhe (21) öffnen. Nun aber wieder zurück zu H'Jenna T'Rang. Diese erteilt uns nun den Auftrag, in den Ratkin Ruins die Boat Map zu suchen und diese bei ihm abzuliefern. Er gibt uns außerdem noch einen Zahlencode mit auf den Weg: 5 3 4 2 6 1. Bevor man die Stadt aber wieder verläßt, sollte man

21. Black Ball
22. Black Ball benutzen; zurück zu 21.
23. Six Spears: Kombination: 5,3,4,2,6,1
24. Kiste; Boat Map

**Witch Moutains:**

1. Weiblichen Partymitglieder für eine Zeit sprachlos
2. Truhe: Bat Necklace; Haunting Stick, Powder
3. Black Portal
4. Nach einem Kampf erhält man einen Key of Crypts
5. Kampf mit Hexe
6. Xamdasa- Golden Teeath
7. Carmela- Golden Nose
8. Barbana- Golden Ears
9. Naralda- Golden Eyes
10. Bei dem gesichtslosen Kopf Die Golden Nose, Ears, Teeath and Eyes benutzen
11. Schatzkiste: Map of Sphinx

**Giant Dwelling:**

1. Ausgang nach Wich Mountains
2. Red Rosis +5000 Exp.
3. Inschrift: Spot
4. Kampf gegen Spot - ACHTUNG! +40000 Exp.
5. Necromantic Helm
6. Truhe: Waffen, Rüstungen

**Ukpyr:**

1. Schild: Ukpyr, City of Glory, Umpani Sovereign
2. Um in die Stadt zu kommen in die Armee eintreten
3. Recruiting Station: versch. Aufträge
4. Supply Depot
5. Firing Range
6. Humpa Card benutzen
7. General Yamo
8. Security Code 2723539 für das "Security Vault" in New City
9. Sternenkarte
10. Kiste
11. Teleporter nach New City

**Dionysceus:**

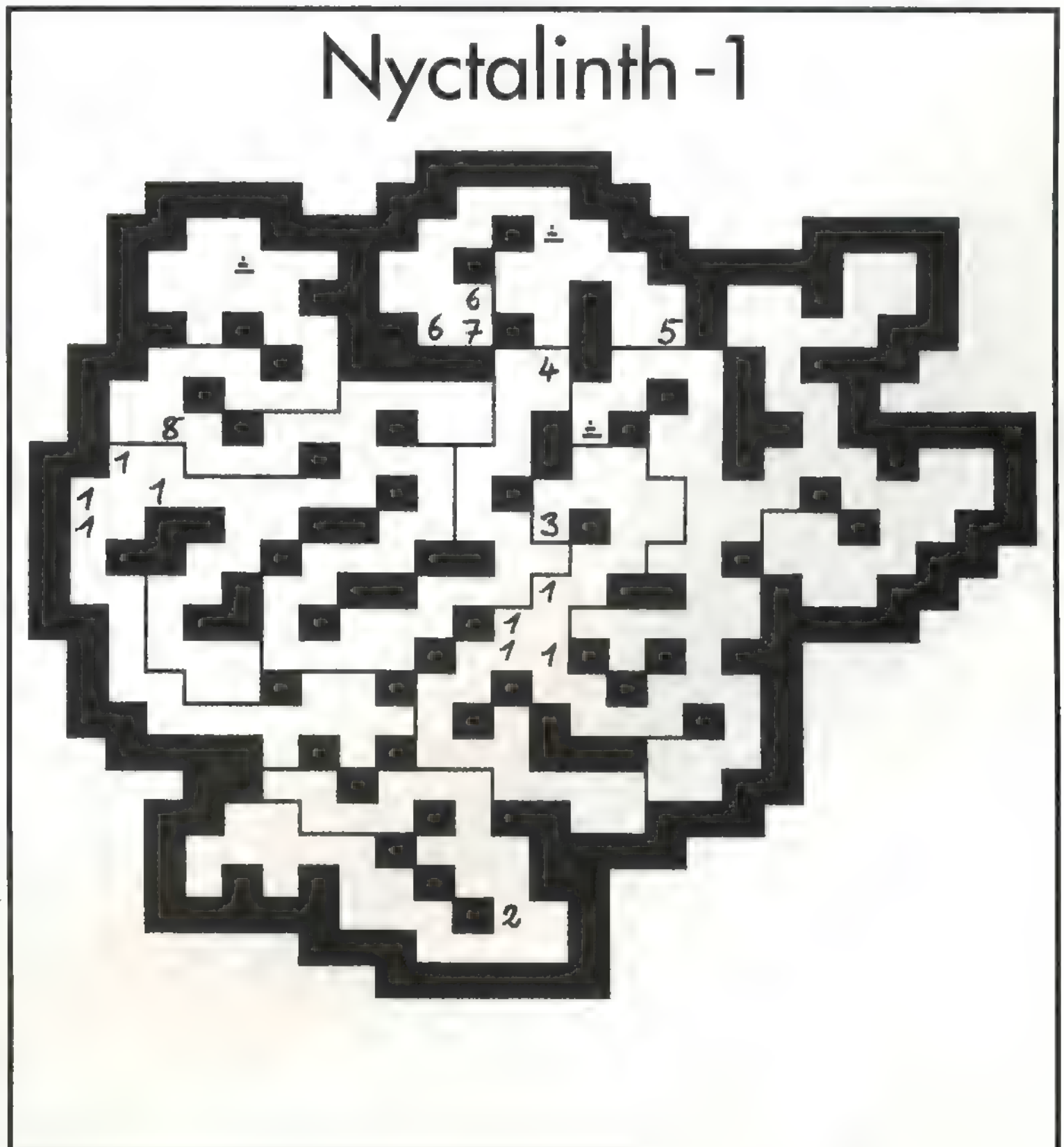
1. Ausgang
2. Almagorte: unbedingt Jonga Powder kaufen
3. Giftwolke
4. Kampf gegen Spirit of Dane; Kiste: Golden Idol
5. Jonga Powder benutzen damit bei Pkt.3 die Giftwolke verschwindet
6. Um die Tür zu öffnen Golden Idol benutzen
7. Tollen Dane
8. Schriftrolle
9. Hier ist eine Bodenplatte mit der man die Fallgruben verschieben kann. Die Reihenfolge in der man sie betreten sollte: 1,12,11,11,10,13,14, 10, 11,15,11;
10. bis 15. Bodenplatten
16. In die Urne Jonga Powder streuen um die Falle bei Pkt.17 auszuschalten

Fortsetzung auf Seite 126

noch alle Räume durchsuchen. In der alten Kirche trifft man auf einen Geist, der Euch durch eine Wand hindurchläßt (*Vorsicht! Kein zurück mehr!*).

Im ersten Augenblick glaubt man, daß man den Friedhof nicht mehr verlassen könne. Doch bei der näheren Untersuchung findet man einen "Longstem Spade" (11). Mit diesem kann man bei (13) und (14) ein Grab ausheben. Hier findet man Rüstungen und einen Eingang in ein unterirdisches Verlies. Dort findet man bei (15) eine Truhe, die Waffen und Rüstungen enthält. Ebenso findet man unter einem alten Knochenhaufen wichtige Gegenstände, wie z.B. den "Stone of new Life". Den Inhalt der Fässer bei (5) sollte man lieber nicht probieren. Geht man nun die Treppe wieder nach oben, findet man eine Truhe und eine

Statue (14). Bei letzterer benutzt man wieder seinen bewährten Spaten und findet die "Tydnad Emyt". Nun begibt man sich nochmals in den Friedhof und besorgt sich den "Crux of Crossing", welchen man von einem Geist bei (17) erhält, wenn man die "Tydnad Emyt" benützt. Gibt man einem der Charaktere den Stab als Waffe, wird dieser zwar verflucht, die Party kann aber durch die Barriere gehen (18). Dahinter geht man die Treppe nach unten (19). Dort trifft man auf Vilet Kanebe (20). Nach erfolgreichem Kampf, kann man nach Öffnen der Truhe ein weiteres Kartenstück sein eigen nennen (21). Nun verläßt die Party den Friedhof wieder durch das ausgegrabene Verlies. Man sollte jetzt alle Wege einmal abgehen, um einen Überblick über die Landschaft zu



Zum  
Spiel in  
der Heftmitte!

MATHIAS NEUMANN'S



# DER SINNLOS KULT

## DAS DIABOLOGIC<sup>©</sup>-ADVENTURE

Diabologic - sicherlich ein Begriff der Moderne, ein teuflisches Wort, eine Synthese aus Zeitgeist und Spiel-Ergonomie, kurz: die aufs Wesentliche reduzierte Beschreibung mondäner Spielphilosophie...

In der Heftmitte erwartet Euch nun die erste groß angelegte (A3-)Studie zu dieser bislang unerforschten Thematik. Der Sinnlos Kult ist eine Rollenoffset-Projektion und erfordert vom Spieler insbesondere ein phantasiebehaftetes Identifikationsvermögen mit der flächigen Darstellungsweise situativ angelegter Weltraum-Performance. Viel Spaß garantieren Ziggy & Co., Cyber-Mats und Virtual-Uli...

### Zur Vorgeschichte

Der Weltraumfrachter Lucky Star kreuzte gerade in der Photosphäre eines roten Riesensterns, als Ziggy das Schott der Zentrale in die Führungen

knallte. "Hey! Stevie, wir habens geschafft! Nie mehr auf stinkenden Raumhäfen Fracht abliefern!"

Stevie drehte mürrisch seinen Sessel herum. "Was hast du jetzt schon wieder verbochen, hä?" "Eine Erfindung, die uns megareich machen wird: der revolutionäre Beam-Mülleimer!" "Toll..." Stevie gähnte gelangweilt. Ziggy wuchtete den Kübel beleidigt auf das Pult. "Paß auf, ich zeig's dir. Du wirst staunen!" Mit diesen Worten entriß die Ratte Stevie eine Pulle mit Fusolia, die er gerade aus einem Fach entnommen hatte. "Aaargh! Mein Sprit!" kreischte Stevie. "Bist du noch zu retten?!" Die Flasche berührte kaum den Fimerrand, als ein Überschlagsblitz zu Ziggy langte und die Ratte mit einem blendenden Flash entmaterialisierte. Nur ein stinkender Schmorfleck blieb übrig. "Das gibt's doch nicht." murmelte Stevie genervt. "Sally?" "Gebieten, Ihr habt geläutet?" meldete sich das Positronenbewußtsein des Schiffs.

"Wo ist Ziggy hin?" "Ich habe eine Weltraumratte auf Nixwieweg II geortet, zusammen mit einem Blecheimer." "Okay. Bring das Schiff zur georteten Stelle."

Einige Minuten später setzte die Lucky Star auf einem vernebelten Hochplateau des Planeten auf. Fluchend verließ Stevie seinen bequemen Sessel und begann mit der Suche nach diesem Mistvieh Ziggy...

In diesem Spiel steuerst du Stevie. Hilf ihm, die verbeamtete Weltraumratte wiederzufinden. Beginne das Abenteuer bei Bild A und verzeihe uns die etwas unbequeme Schriftgröße bei den nun folgenden Erläuterungen!

### Die Spielfelder

- 10 Da führt ein Pfad in ein nebelverhülltes Tal.
- 20 Das ist die H:R. Lucky Star. Das Raumschiff, mit dem ich auf diesem öden Planeten gelandet bin.
- 30 Ein Stacheliger, der saftige Beeren trägt. Ein unheimliches Zischeln kommt aus seinem Inneren.
- 31 Hey! Das Außenschott ist eingefahren! Ich komm nicht mehr in mein Schiff! Sauerei! Sally!!
- 36 Nein, hier ist nichts. Nur Steine und Nebel.
- 40 Hmm...Da is so 'ne Art Pyramide mitten im Dschungel.
- 41 Ich pflücke einige Beeren (Code: 57) aus dem Busch. Die sehen lecker aus. Soll ich mal eine probieren? (Jam!)
- Wenn ja, weiter bei Abschnitt 440. Wenn nicht, dann fahre bei Bild E fort.
- 42 Sally! Lass mich rein!!" Die künstliche Intelligenz der Lucky Star, der Bordcomputer S.A.L., antwortet über Außenbord-Lautsprecher: "Nein! Nicht bevor du Ziggy gefunden hast! Ende der Kommunikation!"
- 46 Das wäre zu schön. Aber nein. Kein Nagetier in der Nähe der Lucky Star.
- 50 Auf dem Schild steht: Virtual Uli. Kennt alle Antworten des Universums. Beantwortet jede Frage mit der falschen Antwort. Nur heute!
- 56 Ich sehe einen Busch. Er ist leer.
- 60 Ein primitives Dorf. Ein dumpfes Trommeln kommt von dort.
- 66 Hmm, die Pyramide steht ja immernoch da, obwohl schon einige Tage vergangen sind...
- 70 Ein stacheliger Busch, der saftige Beeren trägt. Ein unheimliches Sirren kommt aus seinem Inneren.
- 76 Auf dem Schild steht jetzt: Virtual Uli. Antworten auf Fragen, die keinen interessieren. Geschlossen wegen Reichtums.
- 80 Tja, das ist irgendso'n Ständer mit 'nem Kasten obendrauf. In dem Kasten sind ein roter Knopf und ein Geldschlitz eingebaut.
- 81 Okay, ich habe ein paar von diesen wabbeligen Beeren (Code: 57) gepflückt. Ich will aber keine von diesen Dingen essen, Igitt! Doch, du frißt eine davon! Weiter bei Abschnitt 440. Wenn du Gnade walten läßt, dann spiele einfach bei Bild I weiter.
- 86 Hey, die Nik Nak Pfhaus scheinen im Dorf eine wilde Party zu feiern.
- 90 Also, das ist entweder ein Hologram-Projektor, ein Lichtbrunnen oder ein simpler Bar-Tisch.

**91** Ich drücke den Knopf. Eine wunderschöne Stimme ertönt: "Virtual Uli erbittet eine kleine Spende, dann ist er bereit, in einer Seance jede Frage des Universums zu beantworten.."

**92** "Hallo Busch. Hallo, du Penner!" "?" Hey! der Busch hat was gesagt! Plötzlich schwebt aus seinem Inneren ein libellenartiges, leuchtendes Wesen! Weiter bei Abschnitt 464

**96** FinsterJacko ist nicht zuhause. Und auch sonst ist der Busch leer.

**100** Hmm, Feuer. Eine primitive Wärmequelle. Ein Apfel brät über den Flammen.

**101** Auf dem Tisch ist eine glühende Glasfläche. Wenn ich darüberstreiche, kann ich ein schwaches elektrisches Feld spüren.

**101** Das sind zwei gefährlich aussehende Eingeborene! Sie schlagen auf Trommeln ein.

**111** Hey, Autsch! Ich kann diesen verdammten Apfel nicht greifen. Der ist viel zu heiß!

**115** Ich reiße die Silberscheibe vom Knochen und stecke sie in den Münzschlitz. Mit dem Klickern fällt sie hinein. Plötzlich flammt der Hologramm-Projektor auf und taucht den Raum in ein bläuliches, magisches Licht. In dem Gleißeln materialisiert sich eine Gestalt. Weiter bei Abschnitt 450.

**116** Mann! Da sind Virtual Uli und FinsterJacko. Die beiden baden ja geradezu in Goldmünzen! Anscheinend haben sie den Schatz der Skunkonen-Festung geklaut. Tss...

**120** Der Kerl da muß entweder der Häuptling oder der Medizinmann von diesem Kaff sein. Hey! Der hat meine Fusolia-Flasche!

**126** Arkl! Da ist Ziggy! Ein Nik Nak Pfhous hält die Ratte über einen Topf mit kochendem Wasser! Ich muß da sofort hin. Weiter bei Abschnitt 445.

**130** Das is ein Baum, der genauso tot wie diese Gegend aussieht.

**131** Ich versuche dem Primitivling meine Fusolia-Flasche zu entreißen, aber der Typ hält sich krampfhaft daran fest. Nerv!

**132** Die Eingeborenen legen ihre Trommeln beiseite und stellen sich als Nik Nak Pfhous vor. Sie sagen: "Bitte hilf uns! Die Götter haben uns einen Zaubertrank gesandt und unser Medizinmann trank ihn. Seitdem ist sein Geist verwirrt. Bitte erlöse ihn von dem Dämon, der auf seiner Leher sitzt. Wir...vermögen das nicht."

**136** Die beiden Nik Nak Pfhous bearbeiten wie immer ihre Trommeln. Doch nun im Tekno-Beat. Scheint ja ein riesiges Ritual zu sein, ein Dutzend Nik Nak Pfhous tanzen halluzinierend um das Lagerfeuer.

**138** "Hey, Jacko! Ich hätte hier vielleicht ein paar Beeren für dich." FinsterJacko lugt aus dem Busch hervor. "Sag mal, spinnst du? Es langt, wenn ich in so einem Busch lebe, da muß ich die Dinger doch nicht auch noch fressen! Besorg was Besseres, Partner."

**140** Am anderen Ufer ist ein Weg, der zu einer zivilisiert aussehenden Festung führt. Aber da komm ich nicht hin!

**141** Ich stemme mich gegen den Baum, um ihn umzustürzen. Verdammt, das blöde Stück Holz ist ja versteinert! Nein, das klappt nicht. Ist zu schwer.

**142** Oh Mann! Der Kerl ist ja stockbesoffen! Er muß die ganze Flasche Fusolia getrunken haben, und jetzt lallt der nur noch.

**146** Der Medizinmann hat nun Messer und

Gabel in seinen Pfoten und starrt sabbernd in Richtung Lagerfeuer.

**150** Arg! Dieses Moorloch wird von argylianschen Sumpfschrompfen bewacht! Die nervtötendste Rasse der Galaxis!

**151** Ich komm an den Weg nicht dran! Zuviel Sumpf und zu viele Sumpfschrompfen dazwischen.

**153** Verrückte Idee, das. Naja, vielleicht... Ich stecke das Ding in den Busch und sage: "Hey, Jacko! Ich habe einen Vanillekeks für dich!" Die Hehler-Schnuppe steckt witternd den Kopf aus dem Gebüsch. "Mmh, riecht das gut! Gib her das Teil!" Er entreißt mir die Karte und beißt gierig hinein. "Pfuäh, das schmeckt ja nach Plastik! Und warum steht da "Virtual Uli" drauf? Na, egal. Hauptsache, es macht satt." Ich sehe interessiert zu, wie FinsterJacko die Visitenkarte verschlingt. "Na, wo ist jetzt die Belohnung? Wo ist die Braut?" Jacko rülpst kurz. "Mnjah, also für so'n miesen Keks gibt's nur ein Foto von Zirah Galaxia. Hier!" Er überreicht mir ein Pin-Up-Bild (Code:66). "Hey!" rufe ich. "Die Alte hat ja 'ne Schlampackung im Gesicht!" Jacko grinst. "Ist nicht gerade ihre Schokoladenseite, wie? Aber was verlangst du denn für so einen miesen Keks? Ich muß dich noch warnen: Zeig das Bild keinem hier auf dem Planeten! Pornos sind hier streng verboten!" Etwas enttäuscht verlasse ich die Funkenschnuppe. (Streiche die Visitenkarte von deiner Liste).

**156** Nope. Kein Nagetier im Baum.

**160** Ein stacheliger Baum, der saftige Beeren trägt. Ein unheimliches Zischeln kommt aus seinem Inneren.

**166** Der Weg ist leer und verlassen.

**168** Okay, ich werfe die Dinger ins Feuer. Moment mal! Poah! Die entwickeln einen stinkenden Qualm! Der besoffene Medizinmann atmet die giftigen Gase ein und läuft grün an. Er springt auf und rennt ins nächste Gebüsch. Seltsame Würge- und Rülpslaute ertönen, dann kehrt er schwankend zu mir zurück. Nun sieht der Medizinmann schon wesentlich nüchterner aus. "Du hast mich geheilt." sagt er. "Du bist ein besserer Medizinmann als ich! Deshalb sollst du von nun an den Stab des Heilers tragen." Er überreicht mir einen Knochen (Code:24), an dem einige Glasperlen, eine Feder und eine silberne Scheibe mit Leder Schnüren befestigt sind. Toll... aber meine Fusolia-Flasche hat er leer gesoffen. Mieser Tausch!

**170** Mann! Da hängt eine Skunkone an der Wand und starrt mich finster an. Und der stinkt!! Bäh...

**171** Ich pflücke einige der Beeren (Code:57). Soll ich eine probieren? Ja! Weiter bei Abschnitt 440. Nein? Okay, dann flugs zurück zu Bild K.

**172** "Ääh, hallo Sumpfschrompfen. Heute schon geschrompft?" Eine der Schrompfen taucht auf und schrompft wild vor sich hin. "Schrompf! Schrompf! Schrompf!" "Aha..." meine ich und beende dieses sinnlose Gespräch.

**176** Man scheint den Sumpfschrompfen ihr Pin-Up-Bild von Zirah abgenommen zu haben. Sie sind noch tiefer in den Morast eingegraben und schmorfen dauersauer schrompfend umher.

**180** Ein codierter Türöffner. Mit dem richtigen Code könnte ich hier ausbrechen. Aber was hat

# Wie spielt man ein Diabologik<sup>®</sup>-Adventure?

**Eigentlich funktioniert alles ähnlich, wie bei einem Grafik-Adventure auf dem Computer. Du steuerst eine Figur und kannst mit ihr verschiedene Aktionen ausführen. Das Wichtigste in dem Spiel sind die Bildabschnitte. In diesen Bildern kannst Du umherwandern und Deine Aktionen planen. In den Textabschnitten kannst Du nachlesen, was gerade passiert. Etwas Rechnerei ist auch noch dabei, aber dazu kommen wir später. Beschreiben wir erstmal...**

## Die Bildabschnitte

**Diese stellen die Welt dar, in der das Adventure spielt. Du wirst in jedem Bildabschnitt folgende Icons finden...**

## Der Abschnittsbuchstabe

**Jedes Bild hat einen Kennbuchstaben. Den brauchst Du, um das Bild zu finden, in dem das Spiel weitergeht. Die Bilder wechselst Du über den Richtungsanzeiger.**

## Der Richtungsanzeiger

**Eine Art Windrose, die zu verschiedenen Bildern weiterführt. Auf dem Pfeil muß ein Buchstabe sein. Sonst ist der Weg blockiert. Verläßt Du das Bild, gehst Du direkt zu der Abbildung über, deren Buchstabe auf dem Pfeil stand.**

## Die Befehls-Icons

**Jene findest Du in einer Leiste unter jedem Bild. Da wären: Das Auge. Dieses Icon steht für den Befehl 'Sehen'. Damit erhält man einzelne Beschreibungen von Situationen und Gegenständen im Bild. Die Hand. Dieses Icon steht für den Befehl 'Sprechen'. Diese Funktion dient dazu, mit Wesen oder anderen Gesprächspartnern in Kontakt zu treten. Spezielle Icons. Unter manchen Bildern sind nicht die Standard-Icons zu finden, sondern spezielle Funktionen für ungewöhnliche Schauplätze. Deren Benutzung wird dann extra erklärt.**

## Das Grafikfenster

**Darin siehst Du durch die Augen der Spielfigur die Situation, in der sie sich gerade befindet. Das kann eine Landschaft sein oder jede andere Umgebung. Innerhalb des Bildes sind einige Objekte extra gekennzeichnet. Um die geht es beim Einsatz der Befehlsicons. Nur mit den gekenn-**

so ein...

- 181** Nein Nein Nein! Ich befummele keine stinkenden Skunkonen!
- 186** Nee Nee, der Busch hat Beeren, aber keine Ratten.
- 188** Ich versuche, diese ekelhaften Dinger dem Mediziner einzutrichtern, doch dieser wehrt sich wie verrückt! Sinnlos.
- 190** Ey! FinsterJacko, die kriminelle Funken Schnuppe ist ja auch hier! Einer seiner Flügel sieht ziemlich lädiert aus.
- 191** Ich könnte da tausende Zahlen-Kombinationen eintippen, die Tür bliebe dennoch verschlossen. Nein, nein. Ich brauche schon den richtigen Code!
- 192** Der Skunkone sagt: "Nein, du krabbeliges Humanoidum. Aus mir kriegst du nichts raus! Nie wird ein verräterisches Wort über meine edlen Lippen kommen. Vergiß es! Nie! Folter mich doch! Ich spucke auf dich!" Und so geht das weiter. Der Kerl nervt!
- 196** Der Commander der Skunkonenbasis hängt da immer noch rum und schreit nach seiner Leibgarde. Ihn hat man anscheinend völlig vergessen.
- 200** Aah! Zwei Skunkonen verstellen mir den Weg! Einer von ihnen fuchelt mit vier Dolchen vor meiner Nase rum!
- 205** "So? Folter willst du?" Ich nehme den Knochen und bearbeitete damit die Birne des Skunkonen. Der schreit bei jedem Schlag auf: "Gnade! Gnade! Gnade! Ich sage ja alles! Hör bitte auf!" Okay, ich glaube, jetzt ist er bereit für ein kleines Gespräch. Weiter bei Abschnitt 466.
- 210** Mann, hier ist was los! Eine Horde Skunkonen singt im Chor immer wieder das Wort 'Wahnsinn'. Ein Skunkone steht auf einer Treppe und schreit immer mal wieder das Wort 'Sinnlos!' in den monotonen Gesang hinein.
- 212** "Jaa, sieh's dir an." giftet mich FinsterJacko an. "Deine Schuld. Sie haben mich gefoltert, diese Skunkonen. Nur, weil du das Pin-Up den Schrompfen zeigen mußtest. Ich habe dich gewarnt, Penner! Meine Lizenz zur legalen Hehlerei bin ich auch los. Trotzdem könnte ich dir noch was verkaufen: Ich kenne den Code, der das Schott entriegelt! Aber mein Flügel ist hin. Wäre das Schott auf, ich käme dennoch nicht weg von hier. Also, gib mir einen Grund, warum ich dir die Kombination verraten sollte..."
- 216** Äh... Der Platz ist eigentlich leer. FinsterJacko ist da nicht mehr. (*Kleiner Programmfehler .Hihhi..äh..nja*).
- 218** Ich werfe einige Beeren zu den Schrompfen im Sumpf. Die schrompfen die Dinger aber nur angewidert an.
- 220** Ein Tisch mit großer Glasfläche. Neben einer Art Tastatur ist ein Eingabeschlitz. Würde mich nicht wundern, wenn das der Opferaltar dieser Verrückten wäre.
- 222** Der Skunkone mit den Messern sagt: "Laß mich ihn töten, Bruder. Sinnlos opfern!"
- Der Zweite winkt ab. "Nein Bruder, nein. Das wäre doch sinnlos." "Genau! He He..." kichert derjenige mit den Dolchen. Der nettere von beiden wendet sich an mich. "Darf ich mit dir den göttlichen Sinnlos-Test machen?" Wenn ja, weiter bei Abschnitt 541. Wenn nein, weiter bei Abschnitt 444.
- 224** Ja, das war der richtige! Das Schott gleitet auf. Während FinsterJacko an mir vorbei in die

Freiheit fliegt, schreit und jammert der Skunkone hinter mir, man solle ihn frei lassen. Naja, der kann von mir aus verrotten, bis er stinkt. Äh.. Das tut er ja sowieso... Weiter gehts bei Abschnitt 458.

**225** Ja, genau! Ich entferne die Feder vom Stock und gebe sie Jacko. "Na? is das ein Grund, mir den Code zu verraten?" Jacko beäugt den Flügelersatz mißtrauisch und meint: "Naja, vom Ansatz her nicht schlecht, Partner. Gut, dafür gibt's die eine Hälfte des Codes: 98! Mal sehen, wie du dir die andere Hälfte verdienst. Wenn du alle Zahlen hast, mußt du sie irgendwie zusammenrechnen, ich weiß nur nicht genau, wie. Du schaffst das schon..."

**226** Die zwei Skunkonenbrüder versuchen sich gerade gegenseitig mit Gummidolchen zu opfern. Sinnlos.

**227** Ich krame das Bild hervor und zeige es den Sumpfschropfen. Die nähern sich; fangen aufgeregt an zu schrompfen. Anscheinend tört sie die verschlammte Zirah Galaxia tierisch an. Immer mehr Schrompfen tauchen auf, angelockt durch die Rufe der übrigen. Bald ist der gesamte Sumpf voll mit paarungswilligen Sumpfschropfen. Das ist die Gelegenheit! Ich lege das Bild ab (*von der Liste streichen*) und springe mit Anlauf über die Köpfe der Schrompfen an die andere Seite des Moorlochs. Geschafft! Weiter bei Abschnitt 463.

**230** Ein brutal gepanzerter Kampfcyborg! Er bewacht ein großes Portal.

**231** Ich drücke auf der Tastatur rum. Aber nur ein Text leuchtet auf dem Display auf: "Opferkill! Das sinnlose Kultspiel! Zum Spielen bitte opfern!"

**232** Als der Majordomus der Sinnlosen Skunkonen mich sieht, wirft er die oberen Arme hoch. "Jaaa! Einweiteres Opfer, das sich sinnlos opfern wird! Das ist so herrlich sinnloos! Sinnloos! Alles ist so sinnlos!" Die Skunkonhorde singt ungehemmt weiter: "Wahnsinn, Wahnsinn-Wahnsinn.. Wahnsinn Wahnsinn-Wahnsinn..."

**236** Der Sektenmeister und seine wahnsinnigen Anhänger ohrfeigen sich gerade mit wachsender Begeisterung.

**246** Das Opferkill-Spiel ist gerade voll am Laufen.

**251** Zap! Die Zombie-Jungfrau wird mit der Macht deines Blitzes zurückgeworfen. Das scheint ihr zu gefallen. Sie jagt wieder auf dich zu und jammert nach mehr (*5 Punkte*).

**252** Der Cyborg schwenkt seine Autokanone zu mir hin. "Ich bin Cyber-Mats! Wenn du an mir vorbei willst, mußt du mich vorher besiegen. Ansonsten bleibt dir der Zugang zum Kosmodrome verwehrt."

**256** Cyber-Mats steht am Opferkill-Automaten und versucht entnervt meinen Highscore zu schlagen.

**261** Hey, das ist Ziggy! Naja, egal. Faz! Die Ratte trifft der Blitz. Doch bevor er einschlagen kann, kramt sie blitzschnell einen Blitzableiter hervor und läßt dich abblitzen (*10 Punkte*).

**262** Splash! Du schmeißt die Tomate mitten ins Gesicht der verrückten Jungfrau. Geschockt bleibt sie stehen. Sowas Entwürdigendes hätte sie von ihrem Gott nicht erwartet! (*26 Punkte*)

**270** Diese Kugel glüht pulsierend. Sie scheint

mich wie ein böses Auge aus der kosmokratischen Vorhölle anzustarren...

**271** Der Mutantenpudel wird voll vom Blitz erwischt. Bam! Für kurze Zeit sieht man das vibrierende Skelett des Viehs aufleuchten. Volltreffer! (*35 Punkte*)

**272** Woosh! Was hat nur die Weltraumratte in diesem Spiel zu suchen? Die Tomate fliegt auf Ziggy zu. Die Ratte fängt sie aber geschickt mit ihrem Schwanz auf und schleudert sie zu dir zurück. (*6 Punkte*)

**273** Ra-Zong! Die heilige A-Bombe fällt der Jungfrau auf die Birne. Diese muß aber ganz schön weich sein. Die Bombe federt voll von ihrem Weichhirn ab und verschwindet Richtung Unendlichkeit. (*6 Punkte*)

**280** Ich fühle mich so schwach... Ich kann diesen gewaltigen Steinthron nicht erreichen. Aber ich sehe ein Fellbüschel. Ist das Ziggy?

**281** Jaa.. Ich kann das leuchtende Auge gerade so erreichen... Ich sehe in sein Inneres... Wabbernde Nebelschwaden erstrahlen in einem spektralen Licht... Manchmal scheinen sie sich zu einem Bild zu formen...

**282** Zoosh! Du wirfst die Tomate auf den verblödeten Köter. Der fängt sie mit seinem Maul auf und frißt sie. Tss... (*5 Punkte*)

**283** Rache für diese entvervende Suche! Rache für Beam-Mülleimer! Baram! Impact! Die Ratte explodiert in einem Atompilz! Als der Pilz verschwindet, sieht man eine angekohlte Ratte dasitzen, die ziemlich verdutzt in die Gegend glotzt. (*45 Punkte*)

**290** Die Steinklaue scheint eine Art Ohr zu halten. Halluziniere ich schon?

**291** Der Steinthron scheint so weit entfernt... und ich fühle mich so kraftlos... Nein, da komme ich nie hin...

**293** Zash! Die heilige A-Bombe schlittert auf den Pudel zu. Doch der pinkelt auf den Detonationskopf. Verdammt. Das war eine Fehlzündung! (*9 Punkte*)

**294** Jaa! Ich zerschlitze diese miesen Skunkonen! Eey! Was ist das? Das gibt's doch nicht! Der Dolch ist aus Gummi! Nerv! Mit dem Ding kann man nicht gerade eine Schlacht gewinnen.

**296** Ich sehe die Kugel in der Kugel in der Kugel...

**300** Die Spielregeln für Opferkill: Du bist ein Gott, der von seinen Opfern geplagt wird. Sie wurden gerade frisch zu deinen Ehren aufgeschlitzt, führen in dein Nirwana ein und wollen nun die Belohnung für ihre Treue. Du willst aber nichts von Opfern an deine Göttlichkeit wissen, deshalb mußt du sie wieder vertreiben! Bekämpfe sie mit deinen göttlichen Waffen. Du darfst jede Waffe nur einmal einsetzen. Rechne bei jeder Waffe den Abschnitt zusammen und sieh dort nach, wie viele Punkte du für deinen Abschluß bekommst. Hast du jede Waffe einmal eingesetzt, ist das Spiel vorbei. Rechne deine Punkte zusammen und sieh, ob du den Highscore von Cyber-Mats schlagen konntest (*Du kannst es ruhig mehrmals versuchen*). So, und jetzt ab zum Spiel! Opferkill! Weiter geht's bei Bild J.

**301**... Mit letzter Kraft erreiche ich den Ohrständer... Das scheint wirklich ein Ohrständer sein zu wollen... Ich lausche daran... Jetzt höre ich ein Schnarchen, das aus der Richtung des Throns zu kommen scheint...



**302** "Ziggy, bist du das?"... Nur ein Flüstern kommt über meine Lippen... Es verhallt ungehört...

**306** Hrashma, der Stinktiertgott, pennt schon wieder.

**312** Ich versuche etwas in das Ohr zu sprechen, doch ich bin zu schwach... Kein Wort kommt über meine Lippen...

**314** Okay, ich schiebe einen Dolch in den Eingabeschlitz. Er paßt wie angegossen. Der Opfertisch läßt eine Fanfare erschallen und auf dem Glasdisplay steht "Highscore: Cyber-Mats 115 Punkte. Drücke Taste zum Spielen." Weiter bei Abschnitt 300...

**316** Ich sehe das Innere eines Kunstohrs. Igitt.

**341** Als ich dem Skunkonischen Sektenführer erzähle, daß ich Cyber-Mats im Opferkill-Spiel geschlagen habe, unterbrich der seinen Sing-Sang. "Was? Das ist ja toll! Dafür gibt's einen Preis!" Er überreicht mir eine kleine Puppe (Code:48). Sieht wie eine Jungfrau aus und hat einen kleinen Dolch in der Magengrube stecken. Toll! Wenn ich auf den Dolch drücke, schreit sie in den höchsten Oktaven!

**349** Ich... ich... halte die Opferpuppe ans Ohr und drücke auf den Minidolch... Das Gekreische wird durch den Ohrständer ins Unermeßliche verstärkt. Das gesamte Kosmodrome scheint zu erbeben. Das Schreien der Puppe ist längst verklungen, doch der Hall trägt sich weiter durch die Kuppel. Er schwillt in meinem Kopf an! Argl...! ...Meine Synapsen platzen... Wach endlich auf, Ziggy... Ich...\* ...Weiter bei Abschnitt 462.

**361** Cyber-Mats schreit auf! "Was?! Du hast meinen Highscore geschlagen? Das gibt's nicht!" Wutverzerrt rennt er runter zum Opferkill-Automaten. "Ich muß den Highscore schlagen!" Naja, sein Problem. Ich kann jetzt jedenfalls ungehindert in das Kosmodrome gehen. Weiter bei Abschnitt 470.

**363** Die Schatzkammer! Einige Wachen befragen gerade Virtual Uli. Macht der auch Hausbesuche? Naja, zuviel Hektik hier. Zurück zum Ausgangspunkt.

**375** Mann, das ist die Schatzkammer der Skunkonenfestung! Finsterjacko ist auch in diese Richtung geflüchtet und starrt gierig auf die Goldmünzen. Ich verschwinde lieber. Hier wimmelt es nur so von Wachen. Zurück zum Ausgangspunkt.

**391** Das hier muß die Küche der Skunkonenbasis sein. Riesige Kessel schmoren über Laserfeuer. Aus ihrem Inneren hört man gequälte Schreie. Nein, hier scheint kein Weg raus zu führen. Zurück zum Ausgangspunkt.

**404** Hier ist ein großer Platz. Auf ihm ist eine riesige Skunkonen-Horde! Sie schreien alle "Wahnsinn" und "Sinnlos". Negativ. Hier komme ich nicht durch. Zurück zum Ausgangspunkt.

**420** Die Skunkonen-Küche. Die Kochdroiden hier sind mindestens vier Meter hoch und scheinen aus einer Nahkampfzone zu stammen. Nein, ich habe keine Lust, in einem Kochtopf zu landen. Zurück zum Ausgangspunkt.

**433** Der große Zentralplatz der Festung. Er ist verlassen! Ja, hier könnte ich unbemerkt entkommen. Ich probiers! Weiter geht's bei Bild g.

**437** Hier ist die Küche. Und hier sieht es aus wie in der kosmokratischen Vorhölle. Sieden-

des Fett, Flammen, riesige Kochkessel und noch größere Kochdroiden. Daß sie ihre Suppen und Soßen mit der Salve eines Maschinengewehrs umrühren, stimmt mich nicht gerade optimistisch. Nein, hier ist kein Fluchtweg. Zurück zum Ausgangspunkt.

**440** Ich probiere eine Beere. Pfuäh! Die schmecken entsetzlich! Mir wird schlecht...

**441** Die zweite Frage, also die jetzige, genauso wie die erste Frage? Ja, weiter 455. Nein, weiter 448.

**442** "Das hast du aber eben getan! Du hast die zweite Frage wie die Erste beantwortet. Lüge! Nein, du hast den Test nicht bestanden." Zurück zu Bild G.

**443** Virtual Uli sieht etwas enttäuscht aus. "Oh. Na gut. Aber wenn du mich brauchst, findest du mich fast nie unter dieser Adresse." Er überreicht mir eine penetrant nach Vanille stinkende Visitenkarte (Code:72) und verabschiedet sich. Zurück zu Bild C.

**444** Schade." meint er. "Es ist wirklich nicht schwer. Aber wenn du nicht willst, dann ist es wohl sinnlos. Komm zu mir, wenn du es dir anders überlegt hast." Zurück zu Bild G.

**445** Nach einer Weile erreiche ich das Dorf. Daß mich niemand aufhielt, verdanke ich wohl Hrashma, dem sinnlosen Gott. Ich trete und boxe mich durch die Horde von Nik Nak Pfhaus, Richtung Lagerfeuer. Da ist Ziggy! Dem Kerl, der Ziggy festhält, zertrete ich die Lenden. Ziggy fällt beinahe in den Kochtopf, kann sich aber durch seine phänomenale Balance retten. "Hey, was soll das?!" ruft die Ratte empört. "Wieso haust du meine Freunde?" "Deine Freunde wollten dich gerade fressen!" erwiderte ich aufgebracht. Die Ratte rollt mit den Augen. "Das siehst du falsch, Mann! Ich habe gerade mit den Nik Nak Pfhaus eine Suppe gekocht. Der eine hat mich nur festgehalten, da ich sonst nicht an den Kochtopf herangekommen wäre. Wie sonst soll ich die Suppe würzen?"

Also, das ist zuviel! Naja, wir feierten an diesem Abend noch lange mit dem Stamm der Nik Nak Pfhaus und ich hatte die Gelegenheit, der staunenden Menge von meinen Heldentaten zu berichten. Und als der Medizinmann des Stammes mußten sie mir zuhören! Weiter bei Abschnitt 500.

**446** Die Antwort: "Anm. der Red! Eine schwarze Sonnenbrille, von Kakerlaken hergestellt, hat ein stromlinienförmiges Design, auf daß wir nie wieder Kernkraftwerke brauchen und von nun an den Raum falten können, daß er altert und keine Zeit mehr benötigt, welche er uhrig knallen läßt." zurück zu Abschnitt 450.

**448** "Wunderbar! Du hast die Wahrheit gesagt und den Test bestanden!" Er überreicht mir einen Opferdolch (Code:83). Wir sind Anhänger des Do-it-yourself-Opferns. Also tu dir bitte selbst Gewalt an." NaToll! Zurück zu Bild G.

**450** Der ganze Raum ist von einem Vanilleduft erfüllt. Vor mir im Lichtstrahl sitzt eine Gestalt und stellt sich als Virtual Uli vor. "Er sagt: "Stelle mir eine Frage, Sterblicher!" Was soll ich fragen?

Wo ist Ziggy, meine Weltraumratte? Weiter 468.

Welche Farbe hat dein Klo? Weiter 452.

Was ist der Sinn des Lebens? Weiter 446.

Ich habe keine weiteren Fragen. Weiter 443.

zeichneten Objekten kannst Du interaktiv agieren.

Sicher bist Du bei der Betrachtung der Bilder über die vielen Zahlenfelder gestolpert. Sie bilden die Grundlage des Spielsystems, nämlich...

### Das Diabologik® - Zahlensystem

Im Grunde genommen ist es ganz einfach. Man zählt zwei Zahlen zusammen und schon passiert das, was man wollte. Ein Beispiel: Du siehst in einem Bild ein Alien, mit dem Du Sprechen willst. Du wählst also das Icon 'Sprechen'. Unter dem Icon steht die Zahl 22. Im Bild siehst Du beim Alien auch ein Zahlenfeld. Darin steht z.B. die Zahl 10. Um jetzt mit dem Alien zu sprechen, mußt Du nur die zwei Zahlen zusammenzählen:

$$22 + 10 = 32$$

(spreche mit) (Alien)

Also, jetzt hast Du die Zahl 32 zusammengerechnet. Hinter dem Bildteil des Spieles findest Du den Textteil. Hier sind die ganzen Abschnitte, die Dir beschreiben, was auf Deinen Befehl hin passiert. Dein Befehl war: Sprich mit Alien. Dein Ergebnis: 32. Nun siehst Du im Textteil unter mit der Nummer 32 nach. Hier steht dann, was Dir das Alien zu sagen hat. Alle anderen Befehle sind gleich. Willst Du Dir das Alien erst ansehen, wählst Du das Befehlsicon 'Sehen'. Unter diesem Icon ist die Zahl 00. Einfache Rechnung:

$$00 + 10 = 10$$

(sieh an) (Alien)

Beim Benutze-Befehl genau das gleiche. Du siehst im Bild z.B. ein Raumschiff, das Du gerne benutzen würdest. Das Raumschiff hat die Nummer 20. Unter dem Icon 'Benutzen' steht die Ziffer 11. Also:

$$11 + 20 = 31$$

(Benutze) (Raumschiff)

Im Textteil unter Abschnitt 31 nachsehen und schon weißt Du, was passiert, wenn Du das Raumschiff benutzt. So, das wäre schon fast das ganze System. Eins fehlt noch, und zwar:

### Die Rucksack-Gegenstände

Im Spiel wird es einige Gegenstände geben, die Du mitnehmen kannst, um sie an anderen Stellen einzusetzen. Diese haben dann auch immer eine Codezahl. Wenn Du also einen Gegenstand findest, notierst Du am besten seinen Namen, und seine Codezahl. Ein Beispiel: Im Textteil liest Du: "Du findest eine Laserpistole (Code:46) und steckst sie ein."

Gut. Jetzt notierst Du Dir auf einem Schmierzettel: Laserpistole (46). Erinnern wir uns nochmal an das Alien aus den obigen Beispielen. Stell Dir vor, das Vieh ist Dir nicht freundlich gesonnen. Da könntest Du z.B. die Laserpistole einsetzen. Das funktioniert immer mit dem Benutze-Befehl. Die Rechnung wäre folgendermaßen:

$$11 + 46 + 10 = 67$$

(Benutze) (Laserpistole mit) (Alien)

Du siehst dann im Textteil unter Abschnitt 67 nach. Hier steht dann z.B.: "67. Du ziehst Deine Waffe und erschießt das

Alien." Wichtig: Du kannst die Rucksack-Gegenstände nur mit dem Benutze-Befehl einsetzen. Laserpistole (46) mit Alien (10) = 56. Ohne Benutze (11) würde es nicht funktionieren! Noch wichtiger: Du kannst Rucksack-Gegenstände nur mit Raumobjekten benutzen. Raumobjekte sind die Sachen, die Du immer im Grafik-Fenster siehst: Bäume, Raumschiffe, Aliens, usw. Du kannst auch keine Rucksack-Gegenstände mit anderen Rucksack-Gegenständen benutzen. Nur der Befehl: Benutze Rucksack-Gegenstand mit Raumobjekt ist möglich!

So das war alles. Is doch einfach, nicht? Nein?...ööh...Spiel einfach mal Probe, dann merkst Du schon, wie es funktioniert.

### Die Textabschnitte

Hinter dem Bilderteil findest Du eine ganze Menge durchnummerierte Textabschnitte. Diese liest man nicht einfach der Reihe nach durch. Nein (*don't do it!*). Wenn Du im Bildteil Deinen Befehl zusammengerechnet hast, hast Du immer ein Endergebnis. Diese Zahl suchst Du dann im Textteil. Findest Du hier die Nummer, erfährst Du hier die Nummer, erfährst Du in diesem Textabschnitt direkt die Auswirkung Deines Befehls.

Findest Du die zusammengerechnete Zahl nicht, heißt das soviel wie: Es passiert nichts. Keine Reaktion. Es funktioniert nicht.

Wenn Du z.B. mit der Mauer reden willst, wird sie in den meisten Fällen nicht antworten. Dieser Textabschnitt existiert dann einfach nicht. Klar? Wenn am Ende eines Textabschnittes nicht gesondert erwähnt wird, bei welchem Bild Du jetzt weiterspielst, dann gehst Du einfach zu dem Bild zurück, wo Du warst.

Das ist also das ganze Spielprinzip: Das Bild, in dem Du Dich befindest, genau ansehen. Überlegen, was Du machen willst. Den Befehl zusammenrechnen. Die zusammengerechnete Zahl im Textabschnitt suchen. Im Textabschnitt nachlesen, was passiert. Zurück zum Bild, usw...

Am besten spielt sich ein Diabologik®-Adventure mit einem Bleistift, einem Schmierzettel und evtl. einem Taschenrechner.

### Noch einige Tips zum Spiel

Rucksack-Gegenstände müssen nicht immer eine feste Form haben. Es können auch Codewörter oder bestimmte Zahlen-codes sein. Wenn Du nicht weiterkommst: Keine Angst. Wir haben das Spiel getestet. Es ist wirklich lösbar! Wir haben das Spiel logisch gestaltet. Mit einiger Überlegung kommt man immer drauf. Wenn's trotzdem nicht klappt, einfach alles ausprobieren, auch wenn es noch so verrückt ist. Ach ja... Untersuche doch mal die Büsche genauer! Und: Wir können es nicht verhindern, daß Du schummelst, klar. Is ja auch Deine Sache, was Du machst. Aber wir können zumindest sagen, daß derjenige, der das Spiel ohne Mogelei lösen kann, Grips in seiner Birne hat.

Für dieses Diabologik®-Adventure benötigt man ca. 1,5 bis 4 Stunden. Wer es schneller schafft, darf sich getrost eine Intelligenzbestie nennen.

Jope! Und ab zum Spiel!

451 "Hey, toll!" ruft er erfreut. Der andere Skunkone fuchelt genauso freudig mit seinen Dolchen herum. "Paß auf, es ist ganz einfach. Ich stelle dir zwei Fragen und du mußt sie ohne zu lügen mit Ja oder Nein beantworten. Alles klar?" "Eigentlich nicht," meine ich. "Aber leg mal los..." "Okay, du darfst aber nicht lügen!" Lies weiter bei Abschnitt 467.

452 Die Antwort: "Anm. der Red! Welche Farbe meinst du? Die, die im Licht erstrahlt, oder jene, die im Finsternen zu erblicken ist?" "Äh..." entgegne ich geistreich. "Lassen wir das lieber." Zurück zu Abschnitt 450.

453 "Nein, das ist eine Lüge! Du hast die zweite nicht so wie die erste beantwortet. Durchgefallen!" Zurück zum Bild G.

455 "Wunderbar! Du hast die Wahrheit gesagt und den Test bestanden!" Er überreicht mir einen Opferdolch (Code:83). "Wir sind Anhänger des Do-it-Yourself-Opferns. Also tu dir bitte selbst Gewalt an." Na, toll! Zurück zum Bild G.

458 Du mußt nun in Bild B einen Fluchtweg aus der Festung finden. Fange in der Mitte des Labyrinths an. (Da, wo die 300 steht). Versuche von da aus zu einem der drei äußeren Räume zu gelangen. Notiere jede Zahl, über die du läufst, solange, bis du einen der Räume erreicht hast. Dann zähle sie zusammen. (Nicht vergessen: Die Zahl 300 gehört auch schon dazu.) Die errechnete Zahl ist der Abschnitt, bei dem du dann weiterliest. Beginne nun die Flucht bei Bild B

461 Die zweite Frage: Beantwortest du die zweite Frage, also die jetzige, genauso wie die erste Frage? Ja, weiter 453. Nein, weiter 442.

462 Als ich wieder erwache, ist das Schwächegefühl verschwunden. Ich erkenne einen Fellklumpen, der sich über mich beugt. "Hey, Ziggy!" Doch als meine Augen klarer werden, sehe ich eine Art Stinktief mit einem Alligatorgebiß. "Du bist nicht Ziggy" stelle ich scharfsinnig fest. "Nein", erwidert das Vieh. "Ich bin Hrashma, der skunkonische Gott des Sinnlosen. Geht's dir wieder besser? Bevor ich mich schlafen legte, hatte ich den Eingang mit Schwächezauber belegt und du bist da wohl reingerannt." Ich erhebe mich. "Geht wieder. Also hatte der Commander recht: Der Skunkonen-Gott ist nicht meine Weltraumratte. Verdamm!" Hrashma levitiert auf seinen Thron zurück. "Ziggy? Der war gestern hier. Wir haben toll gespielt. Dabei hat sich Ziggy sogar in den Opferkill-Automaten eingespeist. Aber es wurde ihm dann langweilig. Er wollte einen Typ namens Stevie suchen gehen. Bist du das?" "Ja! Ja! Ja! Und ich bin schon seit Tagen auf seiner Spur!" Das Alligastink reibt sich überlegend die Nase. "Hm... du kannst mein allsehendes Auge benutzen." Er deutet auf den Ständer mit der Kugel. "Damit kannst du jeden Ort dieses Planeten absuchen, ist ein Kind der Magie, weißt du?" Ich gehe zu der leuchtenden Kugel (Code:15) ...Man kann die Kugel jetzt in jedem Bild dieses Spiels benutzen und jeden Ort absuchen.

463 Kaum berühre ich das andere Ufer, da trifft mich ein Laserschuß! Verdamm! Ich habe eine Falle ausgelöst! Ich werde ohnmächtig... Einige Zeit später erwache ich mit brummen-dem Schädel auf einem Strohhaufen. Hey, ich bin in einem Kerker! Weiter geht's bei Bild F.

463 Die Funkenschnuppe stellt sich als der Finstere Jacko vor. Er sagt: "Hey, wie wäre es mit einem kleinen Geschäft. Partner? Ich könnte dir den Stoff besorgen, aus dem die Träume sind oder ein Date mit der schärfsten Braut des Universums." "Zirah Galaxia??" frage ich gierig. "Das Megaweib?" Jacko schnipst mit den Fingern. "Ja, genau! Zirah wie sie leibt und wogt! Für das Date mit diesem Supergerät verlange ich nur eine Kleinigkeit zum Essen. Ich bin am verhungern, weißt du?" Demonstrativ wurde das Leuchten der Schnuppe dunkler. "Ja! Ja! Ja!!! Ich besorg dir was zum Futtern, sofort!" Jacko lehnte sich gelassen zurück. "Mach das, und die Braut ist dir sicher." Mit diesen Worten verschwindet Jacko wieder im Gebusch.

466 Der Skunkone erzählt folgendes "Ich war Commander dieses Raumforts, bis vor kurzem ein kleines Nagetier aus dem Nichts erschien. Meine Armee sah in ihm den Gott des Sinnlosen und begann zu meutern. Sie warfen mich in dieses verdammte Verließ. Nun sind alle Skunkonen in dieser Festung dem Sinnlos-Kult verfallen. Nur wegen diesem blöden Nagetier!" Nagetier? Könnte das Ziggy sein? Der Skunkone unterbricht meinen Gedankenfluß. "Ach ja! Ich kenne doch die Hälfte des Codes, der die Zellentür entriegelt: 79!" Zurück zum Bild F.

467 Die erste Frage: Willst du dich im Namen des heiligen, sinnlosen Nagetiers von uns opfern lassen? Ja, weiter 441. Nein, weiter 461.

468 Die Antwort: "Anm. der Red! Du findest sie in jeder ASM, auf den Feedback-Seiten." "Häh? A'Essem? Fiet Bäck? Was labert der Kerl da? Oh Mann... Zurück zu Abschnitt 450.

470 Als ich das Tor passiere, kriege ich plötzlich einen Schwächeanfall! Ich sacke zusammen und komme keinen Schritt mehr weiter... Fahre bei Bild L fort.

500 Am nächsten Morgen wachte ich mit einer Miese auf. Nein, nicht was ihr denkt... Leider!! Eine wahre Raubkatze von Alkoholkatze saß auf meinem Hirn und harkte mit ihren Tatzen meine Ganglien und Synapsen durch! Irgendeines der Gesöffle, die ich am vergangenen Abend zu mir nahm, konnte es durchaus mit Fusolia aufnehmen. Die Nik Nak Pfhouse kennen zwar keinen Suff, aber ihr Metabolismus (tolles Wort, was? Hab ich von T'Pow!) reagiert auch etwas anders. Wir und das gesamte Dorf schleppten uns zum Plateau zurück, wo die Lucky Star noch immer wartete. Und wie sie wartete! Plötzlich umzingelte uns mein gesamtes Robotarsenal, selbst der Bodenschrubh-Robot fuchtelte drohend mit seinem Mop herum! Sally, diese positronische Fehlkalkulation, hatte sie gegen die vermeintlich feindliche Armee 'böswillig aussehender Eingeborener' mobilisiert. Wir klärten das Mißverständnis auf und konnten nach zwei Stunden Diskussion endlich an Bord (S.A.L. hielt uns zuerst für Gestaltwandler, dann für Robots und letztlich noch für Hologramme, aber ich hatte sie durch eine Kostprobe meines überragenden Geistes überzeugt). Eilig verließen wir den Planeten der Skunkonen, was uns wohl so leicht nicht gelungen wäre. Aber die Abwehrautomatik des Raumforts war wohl der Meinung, es wäre sinnlos, uns entkommen zu lassen...

Matthias Neumann



Gib Selena keine Chance...

# Trouble in Turnvale



Wer sich das stimmungsvolle Intro angeschaut hat, findet sich als Diermot in einer schmutzigen Zelle wieder. Vor Euch liegt die Aufgabe, die Stadt Turnvals von der Herrschaft der bösen Selena zu befreien. Damit die Sache nicht zu einfach wird, müßt Ihr Euch nicht nur mit der Chefin selbst herumschlagen, sondern auch mit ihren Helfern, den dummen, aber fiesen Skorl.

**D**er erste von diesen Fieslingen dürfte inzwischen schon mal in Eure Zelle reingeschaut haben, und Ihr solltet langsam überlegen, wie Ihr hier rauskommt. Der folgende Lösungsweg kann Euch dabei helfen. Er ist ein möglicher Weg und führt Euch direkt zur Lösung des

Adventures. Aber es soll hier nicht verschwiegen werden, daß es sich lohnt, auch mal auf eigene Faust durch Turnvale zu streifen. Ein Gespräch hat fast nie negative Folgen und lohnt sich oft. Wer weiß schon, was ein Skorl braucht, wenn er Durchfall hat? Euer treuer Begleiter Ratpouch verrät es Euch. Nun wird es aber Zeit, Ratty zu befreien und mit ihm in die Stadt zu kommen.

### Zoff im Gefängnis

Durch einen Spalt in der rechten Wand Deiner Zelle kannst Du Ratty schon mal sehen. Er liegt auf einer Folterbank und ist mit einer Lederschnur gefesselt.

Um die Zelle zu verlassen, nimmst Du die Fackel, die über Deinem Strohbett lodert. Du kannst ja mal etwas üben, aber ich glaube, sie wird Dir auf jeden Fall aus der Hand gleiten. Natürlich steht Dein Strohbett jetzt in Flammen. Verstecke Dich also lieber in einer der dunklen Ecken deiner Zelle und warte, bis der Skorl kommt. Der Skorl ist dumm genug, Dir genügend Zeit zu lassen um durch die geöffnete Tür zu entwischen. Schließe die Tür hinter Dir und verriegele sie dann.

Jetzt kannst Du Dich entscheiden, ob Du erst Ratty oder dem Häftling hilfst. Sprichst Du den Häftling an, verlangt er nach Wasser. Zwar findest Du kein Wasser, dafür aber den Schnaps der Skorl. Dazu mußt Du in die Wachstube. In der rechten Ecke steht

die richtige Flasche, links das Faß. Der Hahn erscheint im Menü erst, wenn Du das Faß betrachtet hast. Dann benutze die Flasche mit dem Hahn; das Gebräu bringst Du dann dem Häftling.

Du erfährst jetzt, daß dieser Wulf heißt und an einer Verschwörung gegen die Skorl und Selena teilgenommen hat. Er sagt Dir, daß Du den Schmied aufsuchen sollst, um ihn und das Mädchen zu warnen, da es in der Stadt einen Verräter gibt. Das ist Deine erste Aufgabe in der Stadt. Wulf gibt Dir auch den Hinweis, daß hinter den Mauersteinen (rechts) ein Gang ist - seine letzte Tat. Spätestens jetzt brauchst Du Ratty. Gehe also wieder in die Wachstube und nimm das Messer, welches auf dem Faß liegt. Dann gehst Du in die Folterkammer. Du befreist Ratty, indem Du die Lederschnur mit dem Messer durchschneidest.

Ratty ist Dir von nun an ein treuer Begleiter und unentbehrlicher Helfer. In der Wachstube kannst Du Dir noch eine Münze besorgen, wenn Du den Sack in der rechten Ecke aufschneidest und ihn nochmals betrachtest. Jetzt geht es wieder in die äußere Zelle. Da Du zu schwach bist, um die Mauersteine zu schieben, gibst du einfach Ratty den Befehl - für ihn sind solche Dinge ein Kinderspiel. Ratty verschwindet im Gang, und Du gehst ihm einfach hinterher.

### Willkommen in Turnvale

Nach dem freien Fall durch die Kanalisation findest Du Dich in der Kanalisationsöffnung wieder. Kein angenehmer Ort, um lange zu verweilen. Die Straßen der Stadt sind da schon weitaus interessanter. Auch wenn Du den Weg zur Schmiede schon kennst (*Du hast ja die Karten*), solltest Du ruhig die Leute, denen Du begegnest, ansprechen. Sie bekommen erst dann ihre Namen. Beim Ansprechen formuliert das Programm oft die aktuelle Aufgabe in eine sinnvolle Frage. Manchmal hast Du auch die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten.

• Bist Du so oder so in der Schmiede angekommen, nimmst Du erstmal das



▲ Neues aus dem Dungeon

Pulverfaß. Ist der Schmied in der Schmiede, so sprichst Du ihn an. Er heißt Luthern. Du mußt ihm mitteilen, daß Du vor kurzem den Skorl entwischt bist. Es entspinnt sich ein Gespräch, in dessen Verlauf Du erfährst, daß es sich bei dem Mädchen um die schöne Goewin handelt. Nun mußt Du Dich nach ihr in der Stadt umhören.

## Auf der Suche nach Goewin

Bei dem Versuch, etwas über den Verbleib von Goewin herauszubekommen, solltest Du auf jeden Fall auch mit Mallin sprechen (*das ist der Mann in Grün*). Er gibt Dir einen



▲ Vor verschlossener Tür



▲ Der Mann weiß auch keinen Rat

Metallbarren, den Du im Krämerladen bei Ewan in ein paar Silbermünzen und eine Kette samt Edelstein umtauschen kannst. Der Edelstein ist zwar nicht echt, aber hilft Dir trotzdem.

Dann kannst Du zur Elsternschenke gehen und bei dieser Gelegenheit den Edelstein bei der Wirtin Nellie gleich gegen eine Flasche eintauschen. In der Elsternschenke findest Du auch eine unfreundlichen Herrn mit Namen Markus. Wenn Du ihn mit einer Münze bestichst, sagt er Dir, daß Goewin von den Skorl im Rathaus gefangen gehalten wird. Von diesem Zeitpunkt an solltest Du diesen üblen Burschen links liegen lassen.

Mit der Antwort kannst Du zu Luthern zurückkehren und ihm davon



▲ Die Stadt ist groß und verwirrend



▲ Geheimnisse einer Burgmauer

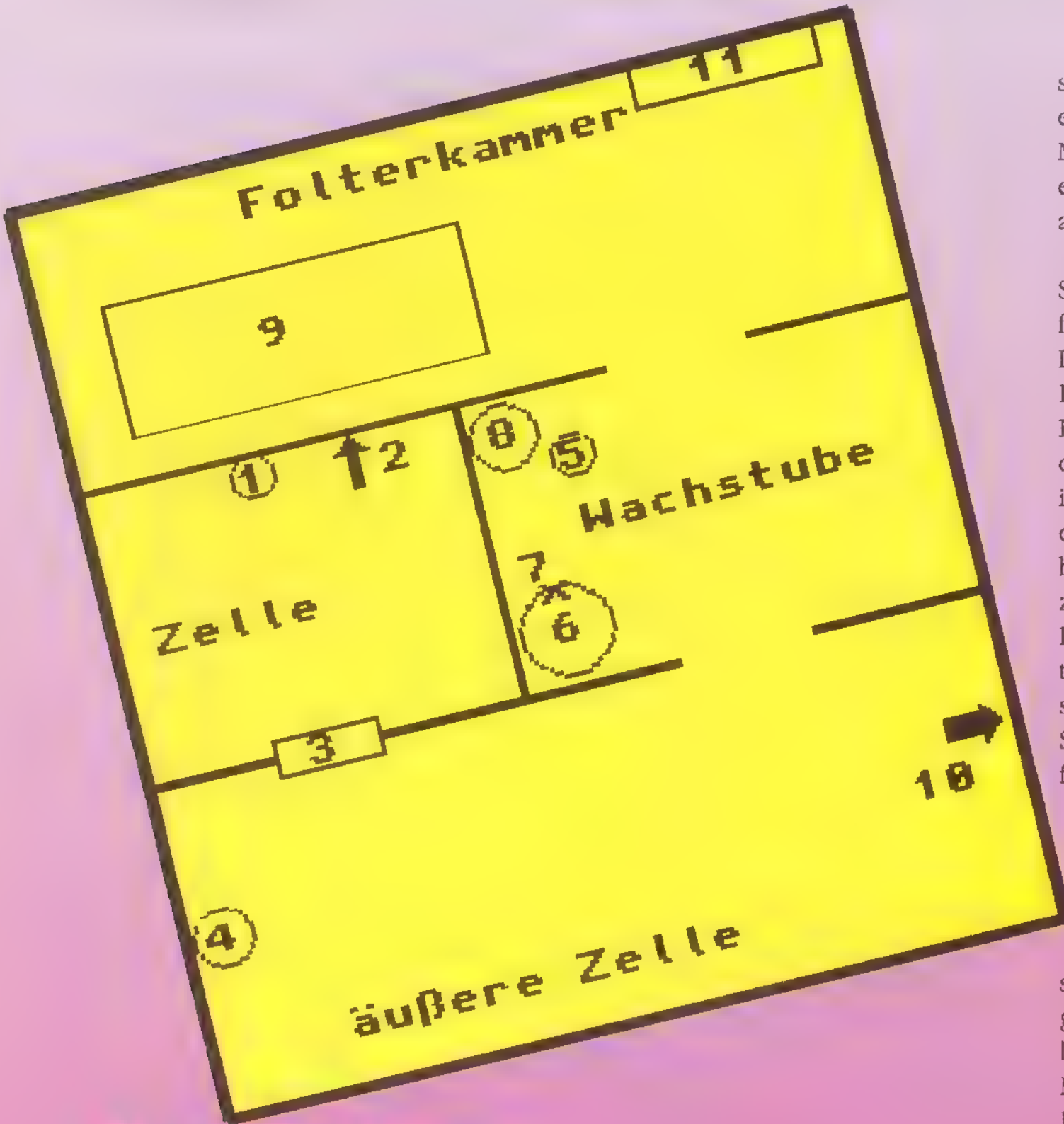
berichten. Er schickt Dich nun zu Grub. Diesen mußt Du aufsuchen und nach der schwarzen Ziege fragen. Aber bevor Du Luthern verläßt, solltest Du ihm die Flasche von Nellie anbieten. So weit ich weiß ist er der einzige, der das starke Gebräu trinkt. Die Flasche brauchst Du später unbedingt leer.

Grub findest Du immer im Elsternhof. Er bleibt so lange ein Fremder, bis Du ihn nach der schwarzen Ziege gefragt hast. Hast Du Grub gefunden, gibt er dir den Tip, daß der Zauberer Taidgh Dir vielleicht helfen kann. Er gibt Dir auch einen Dietrich, den Du am besten gleich Deinem Freund Ratty weiterreichst.

In der Elsternschenke erfährst Du von Nellie, daß Taidghs Haus neben Ewans Laden am Marktplatz steht. Im Moment kannst Du dort allerdings noch nicht viel ausrichten. Hol Dir erst von Eileaine Taidghs Tagebuch. Erst wenn Du Dir dieses angeschaut hast, findest Du später den Ölbrenner an der Apparatur. Eileaine sitzt im Gasthaus Zum Henker.

## Einbrecher...

Auf dem Marktplatz angekommen, mußt Du Dir die verschlossene Tür des Hauses anschauen. Darauf erscheint im Menü das Türschloß. Wenn Du Ratty den Befehl gibst, den Dietrich



sein, kannst Du Taidghs Haus auch erst verlassen und den Trank auf dem Marktplatz zu Dir nehmen. Ratty wird einigermaßen verwirrt sein und sich aus dem Staub machen.

In der Gestalt Selenas kannst Du am Skorl vorbei in das Rathaus. Hier findest Du endlich die blonde Goewin. Den beiden Skorl gibst Du einfach den Befehl, Goewin freizulassen, indem Du sie ansprichst. Goewin verläßt daraufhin das Rathaus, und Du gehst ihr natürlich nach. Sprichst Du sie draußen an, so verwandelst Du Dich bald in Deine ursprüngliche Gestalt zurück. Jetzt kannst Du Goewin in Deiner wahren Gestalt gegenüber treten und Dich als ihr Befreier vorstellen. Sollte sie Dir nicht auf den Straßen Turnvales über den Weg laufen, so findest Du sie in der Apotheke.

### Hilfe gesucht

Wenn Du jetzt durch die Stadt streifst, fragst Du die Leute, was Du gegen Selena unternehmen sollst. Am besten, Du schaust einmal an der Mönchsklausen vorbei. Sie ist jetzt für Dich offen, und rechts neben der Tür findest Du ein Plakat, daß Dir eine Belohnung verspricht, wenn Du ein gestohlenen Buch zurückbringst. Das Buch bekommst Du von Mallin. Mallin möchte zwar, daß Du es zu Markus bringst, aber Du händigst es natürlich den Mönchen aus.

Du kannst in der Mönchsklausen mit den Mönchen reden; Toby gibt Dir dann wichtige Hinweise. Du erfährst, daß Du die Hilfe des Drachens brauchst, der in den Höhlen hinter dem Wehrtor haust. Außerdem sagt Toby, daß Du den Drachen verzaubern mußt, bevor Du ihn weckst. Die dafür nötigen Kräuter solltest Du Dir merken. Es sind Hahnentritt, Wasserschierling und Elsenkraut.

Mit diesem Wissen kannst Du Dich auf den Weg zur Apotheke machen. Frage Goewin, ob sie Dir den Zaubertank zubereitet. Das würde sie gerne tun, aber leider stellt sich heraus, daß das giftige Kuhkraut nicht vorrätig ist. Sicher ahnst Du schon, daß Du wich-

## ZELLENKOMPLEX

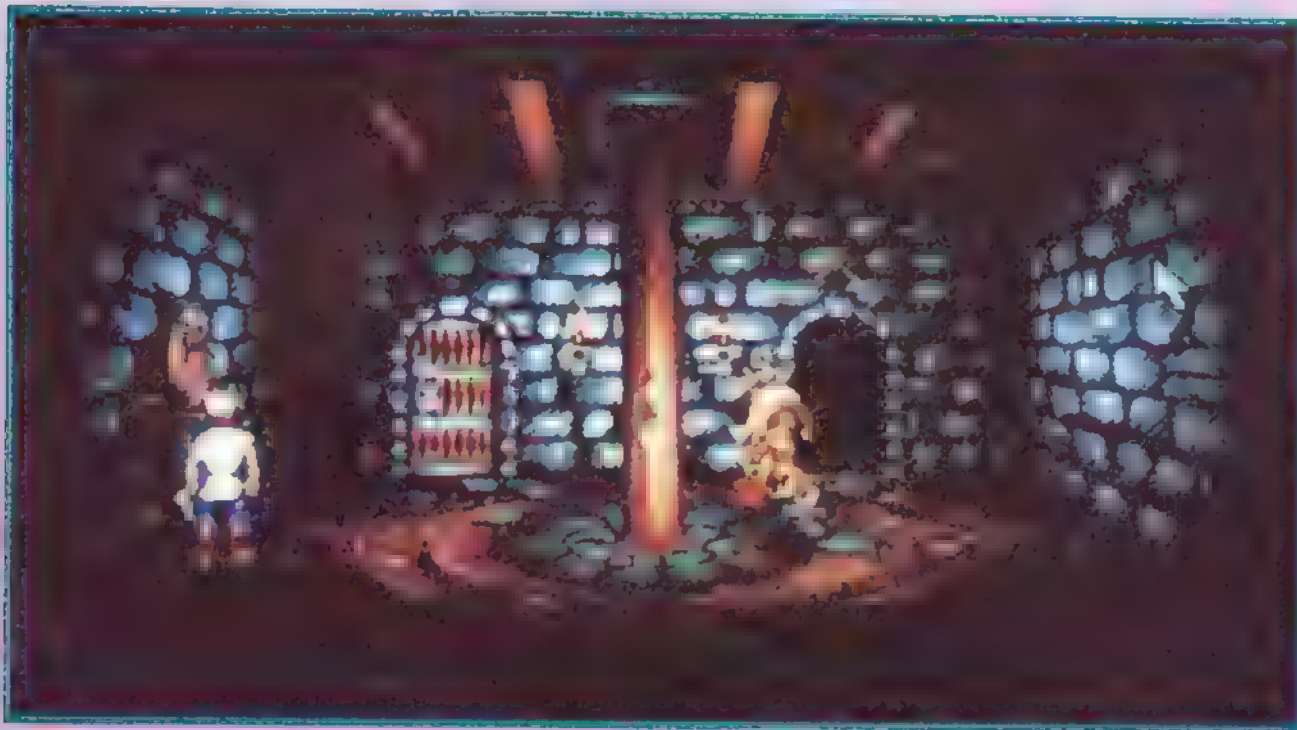
- |                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| 1- Fackel          | 7- Messer                 |
| 2- Spalt           | 8- Sack                   |
| 3- Zellentür       | 9- Ratty auf Folterbank   |
| 4- Häftling (Wulf) | 10- Ausgang               |
| 5- Flasche         | 11- Tür bleibt verriegelt |
| 6- Faß             |                           |

mit dem Türschloß zu benutzen, wird er das Schloß mit Leichtigkeit öffnen. Vorher solltest Du dir allerdings die Skorlpatrouille genauer ansehen. Am besten Du schickst Ratty los, wenn der Skorl gerade die Tür kontrolliert hat. Erwischt Dich der Skorl im Haus, hast Du die Wahl zwischen neu starten oder neu laden - was für Alternativen...

Du entdeckst die im Tagebuch beschriebene Apparatur. Nach dem Betrachten der Apparatur findest Du an der linken Seite einen Ölbrenner, den Du durch Benutzen des Pulverfasses

entzündest. Nach einer Weile erscheint rechts, in halber Höhe der Apparatur, ein Hahn. Benutze die leere Flasche mit dem Hahn, und Du kannst einige Tropfen des kostbaren Zaubertankes auffangen.

Hast Du vorher schon einmal versucht, die Tür zum Rathaus zu öffnen, weißt Du, daß nur Selena hier passieren darf. Damit kennst Du auch schon die Bedeutung und Wirkung des Zaubertankes. Trinkst Du davon, so nimmst Du die äußere Erscheinung Selenas an. Solltest Du etwas in Zeitnot



tige Kräuter vielleicht bei einer alten Frau suchen mußt. Also flugs in die Schmiede zu Lutherns Mutter Catriona gegangen. Frage sie nach dem giftigen Kuhkraut. Hast Du es besonders eilig, kannst Du auch gleich in die Schmiedegasse gehen und Dir das Kuhkraut aus dem Vorgarten holen.

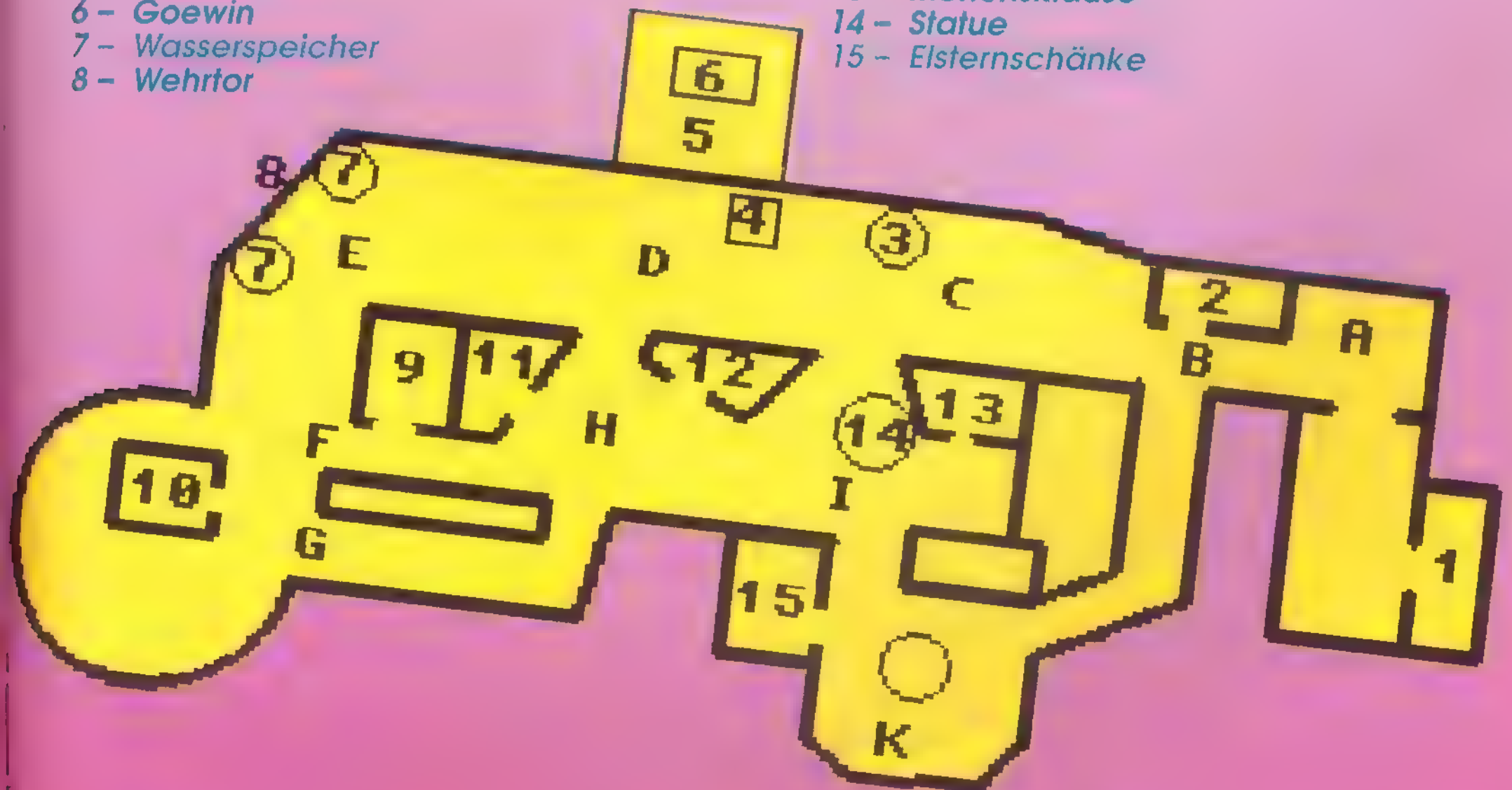
Da Du schon einmal in der Gegend bist, kannst Du im Gasthaus Zum

◀ **Ein guter Rat vom durstigen Gefangenen**

## TURNVALE

- 1 - Kanalisationsöffnung
- 2 - Apotheke
- 3 - Brunnen
- 4 - Skrol (Vruka)
- 5 - Rathaus
- 6 - Goewin
- 7 - Wasserspeicher
- 8 - Wehrtor

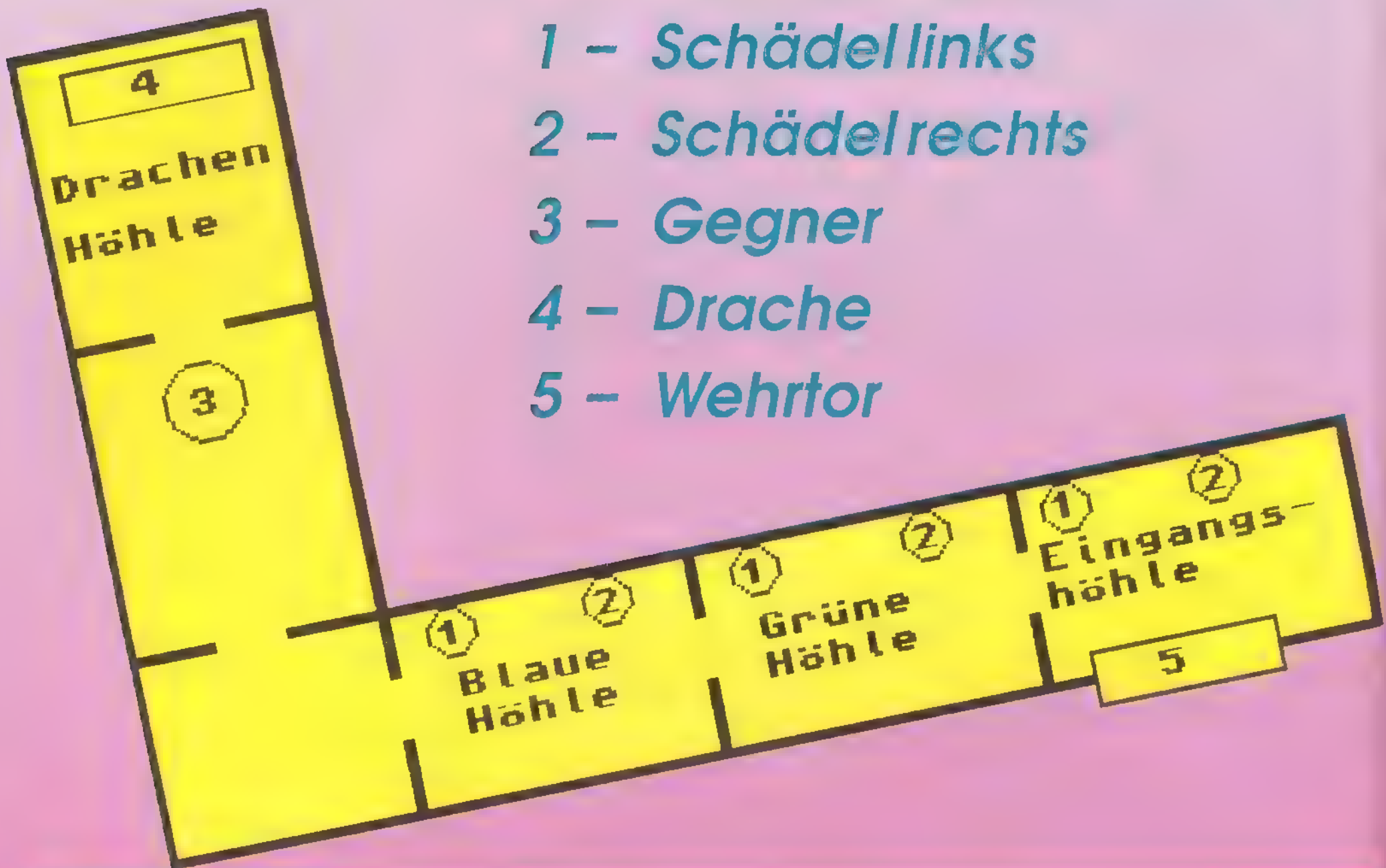
- 9 - Gasthaus zum Henker
- 10 - Schmiede
- 11 - Krämerladen
- 12 - Taidghs Haus
- 13 - Mönchsklause
- 14 - Statue
- 15 - Elsternschänke



- |                    |                    |                       |
|--------------------|--------------------|-----------------------|
| A - Burgtor        | E - Wehrtor        | I - Dominikanerstraße |
| B - Apothekergasse | F - Weststraße     | K - Elsternhof        |
| C - Burgmauer      | G - Schmiedestraße |                       |
| D - Mittelstraße   | H - Marktplatz     |                       |

# DRACHENHÖHLE

- 1 – Schädel links
- 2 – Schädel rechts
- 3 – Gegner
- 4 – Drache
- 5 – Wehrtor



▲ Kneipengespräche sind mitunter sehr aufschlußreich



Henker vorbeischaun und Ultar bitten, Dir mehr über den Drachen zu erzählen. Zwar verstehst Du vorerst noch nicht, was es mit den Hirnkästen auf sich hat, aber Du wirst es später schon sehen.

## In der Höhle des Drachen

Dann kannst Du zurück in die Apotheke. Gib Goewin das giftige Kuhkraut, und sie wird Dir den Zaubertrank zubereiten. Als erfahrener Abenteurer weißt Du natürlich, daß dies ein Weilchen dauert. Mit dem Zaubertrank mußt Du wieder zurück zu Ultar, um das Geheimnis des Wehrtors zu lüften. Ohne den Trank bekommst Du die jetzt notwendige Antwort meines Wissens nicht!

Ultar gibt Dir den Tip, daß für das Wehrtor die Wasserspeier Fengael und Hammawen zuständig sind (rechts und links neben dem Wehrtor). Sprichst Du diese an, erfährst Du, daß das Tor nur für eine Frau geöffnet wird. Also gehst Du zurück zu Goewin und fragst sie, ob sie Dir hilft, das Wehrtor zu öffnen.

Seid Ihr vor dem Wehrtor angekommen, sprichst Du wieder die Wasserspeier an, dann Goewin. Das Tor öffnet sich. Hier ist es wichtig, daß Du schnell hindurch gehst. Solltest Du zu lange warten, kann es Dir passieren, daß Du Dein letztes abgespeichertes Spiel laden mußt. Goewin geht nämlich allein in die Höhle, und das Tor schließt sich alsbald wieder von selbst.

## Operation Hirnkasten

In der Eingangshöhle findest Du die von Ultar erwähnten Hirnkästen (Schädel), mit denen Du die Türen öffnen kannst. Solltest Du an dieser Stelle ermüdet oder nervös sein, so gönne Dir ruhig eine Pause. Die Sache mit den Schädeln ist schwerer als sie aussieht. Auch hier gilt, was Du nicht betrachtet oder bedient hast, existiert für die Menues nicht.



▲ Ein Laden voller Sonderangebote

*Eine mögliche Lösung des Problems:*

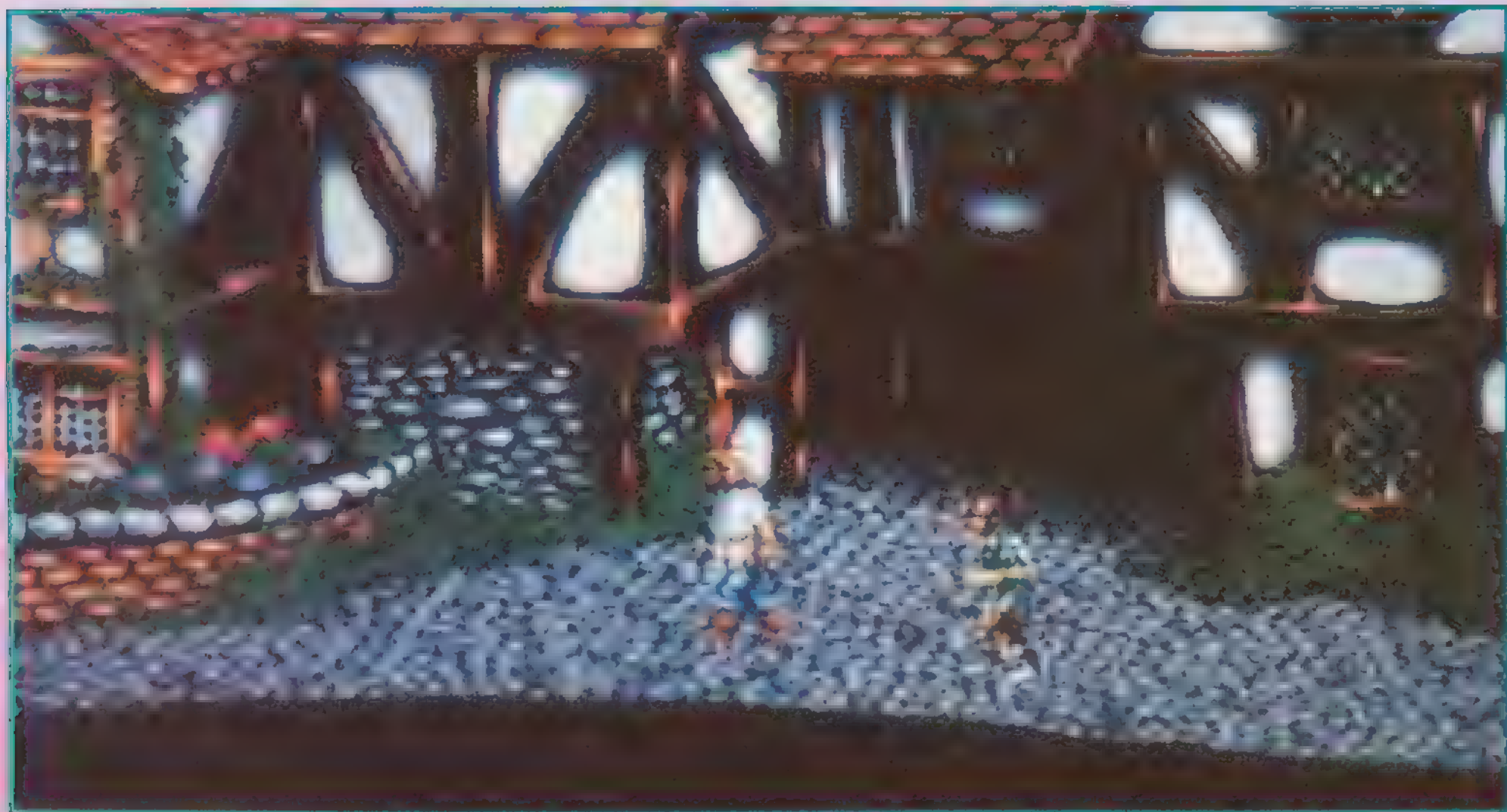
- Ziehe Schädel rechts (Eingangshöhle)
- Gehe zur Grünen Höhle
- Befehl an Goewin: "Gehe zu Eingangshöhle, ziehe Schädel links und dann zurück."
- Betrachte den Schädel rechts
- Wenn sich die linke Tür geöffnet hat, gehst Du in die Blaue Höhle.
- Hier ziehe Schädel rechts (Goewin kann jetzt zurück in die grüne Höhle)
- Dann ziehe Schädel links (Goewin kann jetzt in die blaue Höhle)
- Befehl an Goewin: "Gehe zu grüne Höhle und dann ziehe Schädel rechts."

Die linke Tür öffnet sich und Du kannst in die nächste Höhle. Der Ausgang dieser Höhle ist oben. Bevor Du diesen durchschreitest, solltest Du das Spiel abspeichern und Dich innerlich schon mal auf einen Kampf vorbereiten. In der nächsten Höhle siehst Du Dich mit einem mächtigen Fabelwesen konfrontiert. Glücklicherweise findest Du eine Axt, die Du Dir schnappst, um nicht ganz unbewaffnet zu sein (*macht das Programm allein*). Wie Du die Axt benutzt, liest Du am besten im Handbuch nach. Den Kampf solltest Du genießen, denn allzu viele Fights gibt es im Spiel nicht.

Hast Du das Untier besiegt, kannst Du Dich in die Drachenhöhle wagen.



▲ Auf dem Weg zur Befreiungsaktion



▲ *Recht ruhig in der Innenstadt*

Hier sprühst Du dem Drachen ein paar Tropfen des Zaubertrankes auf die Schuppen. Die Meldung, daß der Zauber ohne Wirkung blieb, sollte Dich nicht erschrecken, diese Meldung ist falsch. Du kannst jetzt den Drachen ansprechen. Aus dem Fragemenü wählst Du am besten gleich die Befehlsform aus – der Drache hält nämlich nicht viel von Weichlingen. Der Drache gibt dir das Auge Gethryns (*Gethryn ist der Gründer des Mönchsordens*), welches Dich in die Lage versetzt, Selena zu vernichten. Du kannst jetzt den Rückweg antreten. Die verschlossenen Türen öffnest Du, indem Du jeweils den linken Schädel bewegst

## Der Weg zu Selena

Sollte Goewin in der Grünen Höhle direkt in der Tür stehen, hattest Du den letzten Befehl mit "und dann zurück" abgeschlossen. In diesem Fall bleibt Dir nichts anderes übrig, als in die Blaue Höhle zurückzukehren, weil das Spiel ansonsten hier festhängt. Wenn Du alles richtig gemacht hast, sollte Goewin Dir jetzt bis hinaus folgen. Wenn sie dies nicht tut, gibst

Du ihr einfach den Befehl zum Wehrtor zu gehen. Damit das Wehrtor im Menue erscheint, mußt Du draußen gewesen sein.

Als nächstes mußt Du einen Weg in die Burg finden. Die Bewohner der Stadt sind nicht gerade geneigt, Dich zu begleiten. Immerhin gibt Mallin Dir den Hinweis, daß sich eine der Skorlpattouillen merkwürdig benimmt. Auf dem Marktplatz kannst Du dann auch beobachten, wie einer der Skorl in Ewans Krämerladen verschwindet. Willst Du herausfinden, was er dort sucht, so nutzt es kaum, ihm hinterherzusteigen. Besser ist es, Du schaust einfach durchs Fenster. Nun kannst Du ungestört das Gespräch zwischen dem Skorl und Ewan belauschen. Den Blick durch das Fenster solltest Du aber schon wegen Ewans lustigen Grimassen wagen.

Aus dem Gespräch entnimmst Du, daß die Skorl unzufrieden mit Selenas Herrschaft sind. Da sie aber Angst vor ihren Magiekräften haben, bitten sie Ewan um Hilfe. Er soll in ein Faß steigen, das der Skorl dann zur Burg tragen wird. Aber Ewan ist nicht der Held des Spieles, sondern Du. Also schlägst Du ihm natürlich vor, an seiner Stelle ins Faß zu steigen und den

Weg in die Burg zu wagen - Du sprichst ihn einfach an. Alles andere erledigt das Programm für Dich. Eine wunderschöne Animation stimmt Dich nun auf den letzten Abschnitt des Abenteuers ein.

## In der Burg

Du findest Dich im Weinkeller der Burg wieder. Vorn links liegen drei Fässer, von denen das obere Faß für Dich wichtig ist. Es hat einen Spundzapfen (*zur Erinnerung: erst betrachten*). Um den Zapfen herauszuziehen, brauchst Du eine Zange, die Du in der Küche links neben dem Herd findest.

Hast Du die Zange, kannst Du den ungehobelten Burschen ansprechen, der dir über den Weg läuft - er stellt sich als Minnow vor. Du sagst ihm, daß Du wegen Selena gekommen bist. Sein Zuhause solltest Du besser aus dem Spiel lassen, da Minnow von seinem Vater Markus ebensowenig begeistert ist wie Du. Dann läßt Du ihn den Skorl holen (*"Sage dem Skorl, daß jemand im Keller ist"*).

Während Minnow sich auf den Weg macht, öffnest Du das Weinfäß und

versteckst Dich rechts oben in der Ecke. Der Skorl ist dumm genug, Dich nicht zu entdecken und nimmt mit dem auslaufenden Wein vorlieb.

## Showdown mit Selena

Du kannst jetzt in aller Ruhe den Weg zur Wachstube suchen. In der Küche solltest Du allerdings von dem Kadaver noch den Fettbrocken (*unten rechts*) mitnehmen. Wenn Du Minnow nach dem Weg zu Selena gefragt hast, kannst Du ihm auch Befehle erteilen. In der Wachstube angelangt, schmierst

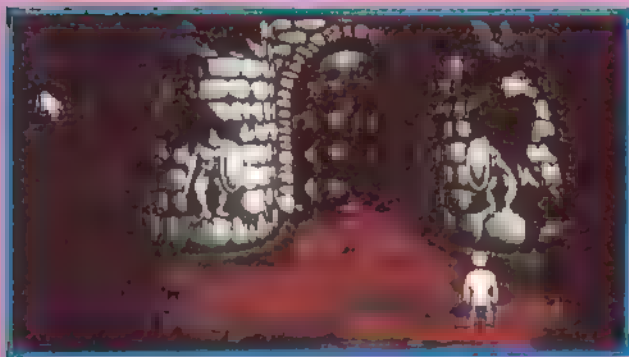
Du den verrosteten Hebel mit dem Fett ein. Nach Deinem Befehl zieht Minnow bereitwillig den Hebel, gleichzeitig betätigst Du die Winde. Danach müßte die Zugbrücke heruntergelassen sein.

Du gehst durch den Bankettsaal an dem Skorl vorbei, nimmst im Gang die Treppe zur Empore und kannst jetzt zur Zugbrücke hinaufsteigen. Sicherheitshalber solltest Du vorher noch einmal abspeichern, denn Dir steht der zweite Kampf bevor. Auf der Zugbrücke erwartet Dich wieder ein mächtiges Fabelwesen. Mit Deiner Axt bewaffnet, dürfte es keine Schwierig-

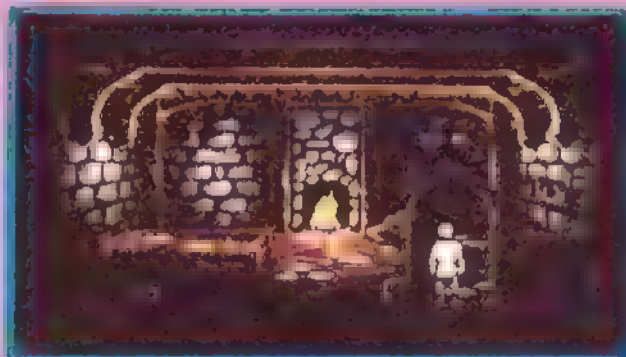
keit sein, dieses Untier aus dem Weg zu räumen.

Hast Du es bis hierher geschafft, kannst Du Dich entspannt zurücklehnen, den Mauszeiger gelassen auf die Tür zu Selenas Turm führen und locker die linke Maustaste betätigen. Den 'Final Fight' bekommst Du sozusagen als Belohnung vom Programm präsentiert, damit hast Du Deine Aufgabe erfolgreich gelöst. Und was wird aus Goewin und Dir? Naja, den Schlußtext sollte jeder allein lesen können... ■

Torsten Schott



▲ Was verbirgt sich wohl hier



▲ Im Labyrinth des Verlieses



▲ Eine Taverne von vielen

## DIE BURG

- 1 – Weinfäß mit Spundzapfen
- 2 – Zange
- 3 – Kadaver mit Fettbrocken
- 4 – Hebel
- 5 – Winde
- 6 – Zugbrücke
- 7 – Gegner

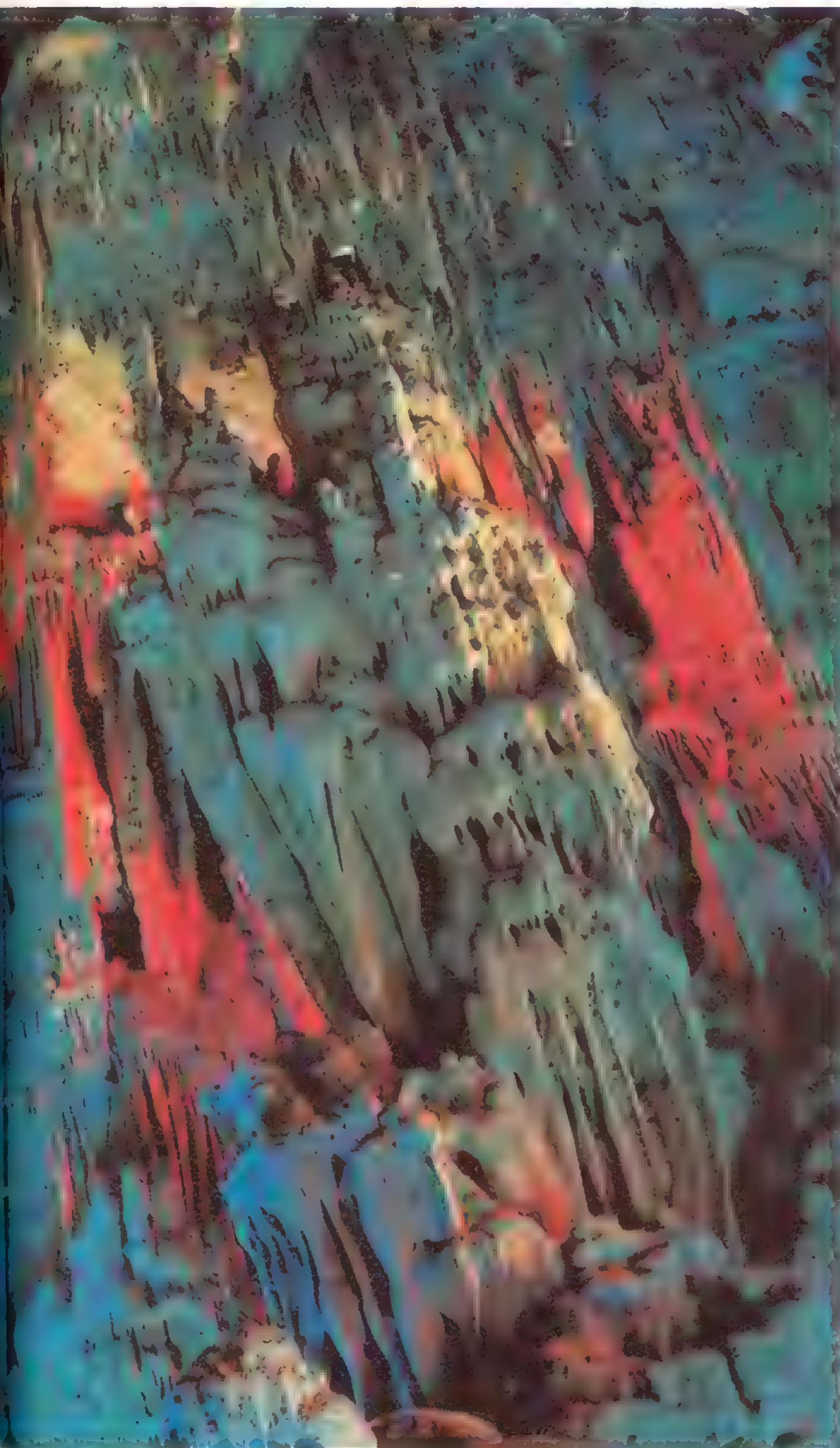


# Drunter und



Bildagentur: Mauritius

# drüber



In den Häusern und Gehöften der Ultima-Welt Britannia legen sich Menschen reinen Gewissens schlafen, und im Palast des Lord British zündet man die Kerzen zum Nachtmahl an. Doch unter den Füßen der rechtschaffenen Britannier regen sich Geschöpfe, die den Lauf von Sonne und Mond nicht kennen. In den Katakomben der Underworld treiben ruhelose Geister ihr Unwesen, und furchtbare Geheimnisse warten darauf, von furchtlosen Helden gelüftet zu werden. Wohlan, schultert Eure Ausrüstung, nehmt allen Mut zusammen und laßt uns einsteigen in die feuchten Gefilde unterirdischer Gänge. Das erste Dungeon der zweiten Underworld wartet darauf, erforscht zu werden!



▲ *Freundliche Begrüßung???*

# Kampf & Knobelei in den Tiefen des ersten Dungeons

**W**ie bei jedem reinrassigen Rollenspiel agieren auch in 'Ultima Underworld 2' nicht etwa gesichtslose Helden von der Stange. Vielmehr zieht ein unverwechselbar geprägter Charakter ins Abenteuer. Und bereits beim Erzeugen dieses Charakters gilt es, überlegt vorzugehen:

Für das Bestehen in der Underworld ist der Stärke-Wert äußerst wichtig. Er bestimmt nämlich die maximale Tragkraft. Bei einem niedrigen Wert (etwa

18) kann der Held außer Waffe, Schild und Rüstung kaum noch etwas tragen. Das Mitnehmen bestimmter Gegenstände wird im Spielverlauf allerdings lebenswichtig sein. Also empfiehlt es sich, so lange zu probieren, bis die Spielfigur einen Stärke-Wert von etwa 23 oder mehr erreicht. Die beiden anderen Werte sollten um die 20 liegen.

Das Spiel beginnt im Schloß des Lord British. Seit den grauen Vorzeiten des 8-Bit-Klassikers 'Ultima'(I) hat sich der Spieleentwickler mit dieser Figur in jede seiner Ultima-Episoden selbst hingeschrieben. Gegenüber Lord Bri-

tish sind die Figuren der Helden demütige Untertanen; im Bereich seiner Residenz sind auch ihrer Magie Grenzen gesetzt.

So verwundert es nicht, daß auch bei 'Underworld 2' gewisse Beschränkungen für das Schloß und die Sewers darunter gelten. Nur wenige Zaubersprüche können hier angewendet werden. 'OPEN' beispielsweise läßt sich nicht aussprechen. Da es aber einige verschlossene Türen gibt, die nicht mit Lockpicks geöffnet werden können, ist gerade dieser Spruch sehr wichtig. Mit einem Trick kann man sich seine Wirkung trotz der erwähnten Beschränkung auch im 'magischen Sperrgebiet' zunutze machen.

Dazu muß man sich erst einmal gut in den Sewers auskennen. Hat man sich mit der Lage der einzelnen Gänge vertraut gemacht, geht man in den 'PRISON TOWER' und spricht dort den Spruch aus. Das Ziel wird jedoch noch nicht angegeben. Anschließend läuft man 'blind' zurück zu dem Objekt, das man öffnen möchte, und wählt dieses dann als Ziel an. Unterwegs darf man aber keine Aktionen wie etwa das Anklicken der Karte durchführen - hierdurch würde man den noch 'offenen' Spruch wieder verlieren. Die hier beschriebene Methode ist natürlich erst zu empfehlen, wenn man so gut wie alle Monster vernichtet hat.

Ansonsten ist eine gute Verteilung der 'Skill Points' auf die einzelnen Eigenschaften sehr wichtig. So sollte man sich beispielsweise nur auf eine Waffe konzentrieren. Das Schwert eignet sich am besten, da man einige davon findet. Darüber hinaus sollten vor allem 'Mana' und 'Casting' möglichst hohe Werte haben. Wie im wirklichen Leben gilt allerdings in der Ultima-Welt: Ohne Weiterbildung kein Fortkommen!

Einzelne Personen, denen man im Spiel begegnet, erlauben es, bestimmte Eigenschaften und Fertigkeiten zu trainieren. In der folgenden Liste sind diese Personen und die entsprechenden Skills verzeichnet.

<b>Nystul:</b>	<b>Casting, Mana</b>
<b>Julia:</b>	<b>Disarm Traps, Lockpicking, Repair</b>
<b>Syria:</b>	<b>Sword, Unarmed</b>
<b>Fissif:</b>	<b>Lockpicking, Stealth, Disarm Traps, Acrobatics</b>
<b>Iolo:</b>	<b>Appraise, Swim, Aim</b>
<b>Geoffrey:</b>	<b>Aggressive, Defense</b>
<b>Dupre:</b>	<b>Axe, Mace</b>
<b>Patterson:</b>	<b>Charisma</b>
<b>Nelson:</b>	<b>Lore, Search</b>
<b>Garg:</b>	<b>Unarmed</b>
<b>Lobar:</b>	<b>Sword</b>
<b>Ogri:</b>	<b>Lore</b>

In 'Underworld 2' sind an vielen Stellen Runen versteckt. Leider wird vom Zufall bestimmt, welche Runen wo zu finden sind. Grundsätzlich sollte daher jeder alle Dungeons komplett durchforsten.

In Jump'n-Run- oder Action-Spielen ist für gewöhnlich jede Kreatur, die dem Spieler begegnet, ein Gegner. Für Rollenspiele trifft dies nicht zu. Auch in der Ultima-Welt ist nicht jede Kreatur böseartig. Trifft man daher im Spiel auf ein Gegenüber, sollte man immer erst versuchen, mit ihm zu reden oder es in Ruhe zu lassen. Auch dafür gibt es Erfahrungspunkte.

## Castle und Sewers

Zu Beginn befindet sich die Spielerfigur in ihrem Kämmerlein und beginnt sich auszurüsten. In der nördlichen Wand ist eine Geheimgtür, hinter der zusätzliche Ausrüstungsgegenstände versteckt sind. Ist das Equipment vollständig, begibt man sich zur Audienz in den Thronsaal (B). Hier verteilt Lord British die Aufgaben. Daraufhin sollte man alle Personen ansprechen, um sich mit den unterschiedlichen Charakteren vertraut zu machen. Die wichtigsten Leute sind Nystul der Magier und Miranda, die alles koordinieren soll. Bevor die Expedition gestartet wird, ist es noch ratsam, in der Vorratskammer die Essensvorräte aufzufrischen. Gut gerüstet lohnt sich ein Gespräch mit Dupre, der den Schlüssel zu den Sewers hat. Dorthin begibt man sich dann durch das eigene Zimmer. Im Geheimraum zieht man den Hebel und findet bei P die Tür



▲ Castle, Level 1



▲ Castle, Level 2



▲ Castle, Level 3



▲ Castle, Level 4



▲ Castle, Level 5

zu den Sewers, die man mit Dupres Schlüssel öffnet.

Von hier geht es direkt zu Level 3. Dort findet man bei B den Dieb Fissif. Dieser läßt sich etwas über die Sewers ausfragen. Leider kann der ungezogene Lummel sich nicht zurückhalten und stibitzt dem Spieler seine Uhr. Man kann sie jedoch von ihm zurückergattern und verhaftet ihn dann. Nach der Begründung, daß es zu gefährlich sei, begibt sich Fissif freiwillig ins Gefängnis und harret der Dinge, die da vielleicht kommen.

Nachdem dieser Fall von Kleinkriminalität gelöst ist, kann man sich ruhig Fissifs Sachen angucken und mitnehmen, was brauchbar erscheint. (Nein, nein! DAS ist moralisch ganz in Ordnung!...) Im nächsten Raum (C) wartet der erste große Kampf mit zwei 'Headless'. Darum: ABSPEICHERN.

Nach der ersten Bewährungsprobe folgt gleich die nächste. An Punkt D befindet sich ein Hebel, mit dem sich die untere der beiden Türen öffnen läßt. Um ihn zu erreichen, muß man zuerst durch die obere. Auch hier empfiehlt es sich, abzuspeichern. Der Boden besteht nämlich aus versenkbaren Teilen - man muß versuchen, den richtigen Moment abzapassen, um zur Tür zu gelangen.

## Vorboten kommender Kämpfe

Bei I befinden sich 2 'Gazer', die für den Moment noch etwas zu stark sind. Daher ist es zunächst angesagt, einen Bogen um sie zu machen. Später jedoch, wenn man etwa die achte Stufe erreicht hat, können sie einige Erfahrungspunkte und eine Kiste mit nützlichen Gegenständen liefern. Auch der Geist bei J ist zunächst noch nicht zu überwinden - zumal die Tür, die zu ihm führt, sich nur mit Hilfe des eingangs erwähnten Tricks öffnen läßt. Daher sollte man lieber erst den Rest des Levels erforschen und dann an dem westlich gelegenen Punkt G auf Level 4 übergehen.

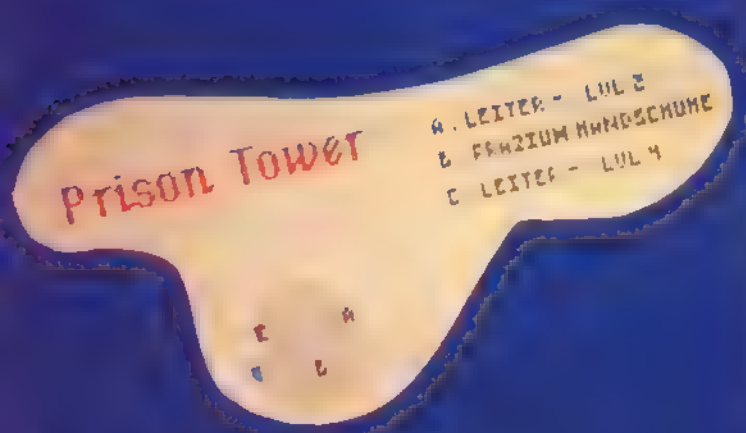
## Ultima Underworld 2



▲ Prison Tower, Level 1



▲ Prison Tower, Level 2



▲ Prison Tower, Level 3



▲ Prison Tower, Level 4

In den Kanälen dieses Levels keucht und fleucht so manches Kleingetier umher, was jedoch keine größeren Probleme bereitet. Die Goblins sind freundlich - und es gibt eigentlich keinen Grund, warum man sie bekämpfen sollte. Der 'Reaper' bei D dagegen stellt einen relativ starken Gegner dar. So richtig lohnend wird es dann bei H. Dort befinden sich einige 'Headless'. Hat man sie besiegt, findet man unter anderem eine Laterne und Öl, so daß man alle Kerzen und Fackeln wegwerfen kann. Die Laterne brennt heller und länger.

Bei G befindet sich ein Spinnennest. Die Spinnen sind aber friedlich und werden nur dann ungemütlich, wenn man sich an ihren Eiern vergreift oder sie schlägt. Also kann man sich die Spinnen für später aufheben und nur die Gegenstände einsammeln, die dort herumliegen. Den 'Listener Imp' erreicht man im Moment noch nicht. Dazu wäre ein spezieller Dolch notwendig, der jedoch erst später in einer anderen Dimension zu bekommen ist. Also auf zu Punkt F und abwärts zum 5. Level.

### Ich reiste mal per Teleport

Dies ist der tiefste Level der Sewers. An Punkt B befindet sich eine Leiter, die direkt zu Level 2 und von dort weiter zu Level 1 führt. Eine gute Abkürzung also, da man ständig zwischen Level 1 und 5 hin und her muß. Die 'Ghosts' bei D verschaffen noch einige Erfahrungspunkte und überlassen uns (wenn auch unfreiwillig) einige Gegenstände. Aber der Mittelpunkt der Karte ist die wichtigste Stelle der Sewers überhaupt: Hier steht ein 'Black Rock Gem'. Dieses Juwel aus schwarzem Gestein ist ein Teleporter zwischen den verschiedenen Welten.

Die Seiten des Juwels entsprechen den acht Seiten um das Schloß-Symbol herum. Durch die (hellere) nördliche Seite gelangt man in den Gefängnisturm. Diese Seite ist auch als erstes zu benutzen.

## Prison Tower

Im ersten Level befindet sich eine Art Vorratsraum. Der wichtigste Gegenstand ist hier die Liste mit Lebensmitteln ('Delivery Voucher'). Damit läßt sich die Goblin-Wache auf Level 2 davon überzeugen, daß man Vorräte für die Küche abliefern soll. Im Gespräch ist dreimal nacheinander die jeweils zweite Antwort zu geben, dann bietet man die Lebensmittelliste an und wählt Antwort 1. Anschließend kann ein kleiner Bestechungsversuch nichts schaden. Dazu spricht man eine andere Goblin-Wache an, gibt nacheinander die Antworten 2 und 3 und bietet dann etwa 10 Einheiten Gold an. Schließlich ist noch zweimal hintereinander die jeweils erste Antwort zu geben.

Man erfährt dann, daß in den folgenden Räumen immer nur je eine Tür offen sein darf. Also gilt es, stets die Eingangstür zu schließen, um die jeweils nächste Tür öffnen zu können. So geht man weiter zu Level 3, 4 und schließlich 5. Dort ist ein Besuch beim Schmied in Raum B angesagt. Im Gespräch wählt man nacheinander die Antworten 1, 1, 2, 2 und gibt dem Schmied so einen guten Ratschlag zur Herstellung von 'Fraznium Gauntlets'. Spricht man ihn anschließend noch einmal an, erhält man ein Paar davon.

Auf Level 6 muß man Captain Borne in Raum B besuchen. Irrtümlicherweise erwartet er einen 'Folterknecht', um aus einem gewissen Bishop Informationen herauszupressen. Mit den Antworten 2, 2, 1 erhält man das Paßwort



▲ Killorn Keep, Level 1



für die Wache an der Tür zu Level 7 und ein weiteres Paar 'Fraznium Gauntlets' (sehr wichtig). Dann muß man Borne noch einmal ansprechen und nach Schlüsseln zu den anderen Zellen fragen - natürlich auf Geheiß des 'Guardian'. Dadurch erfährt man ein weiteres Paßwort, mit dem man von Janar auf Level 4 (D) einen Schlüsselbund bekommt.

## Freiheit für Bishop

Ist das erledigt? Dann nichts wie weiter zu Level 7. Auch dort muß man das erste Paßwort angeben. An Punkt B ist ein Schalter für die Tür zu Level 8 (C). Dort befinden sich die Gefängniszellen. In der ersten Zelle kann man den Goblin-Spion Milenius befreien, und in der nördlichen Zelle schwirren einige Mongbats herum. Wichtig ist jedoch, Bishop in Zelle B die Freiheit zu schenken. Dafür sind die 'Fraznium Gauntlets' nötig, denn nur mit ihnen läßt sich das Strahlenfeld durchdringen. Das zweite Paar ist für Bishop. Hat man ihn befreit, geht man wieder auf Level 7, zieht den Hebel - und weiter geht's zu Level 6. In Raum C befindet sich dort der gutmütige Troll Garg. Wenn man ihn befreit, kann man sich eine Menge Kämpfe sparen, denn Garg haßt nichts mehr als Goblins - und fortan werden von ihnen nur noch ihre Gegenstände zu finden sein. Wichtig ist vor allem, den Raum von Borne noch einmal zu durchsuchen, denn er hat den für den weiteren Spielverlauf äußerst wichtigen 'Black Rock Gem' und ein Langschwert.

Mit dem 'Black Rock Gem' geht man wieder abwärts auf Level 1, rüstet sich unterwegs ein wenig aus und begibt sich dann durch das 'Black Rock'-Tor zurück ins Schloß von Lord British. Nystul weiß auch genau, was er mit dem 'Black Rock Gem' anstellen muß.

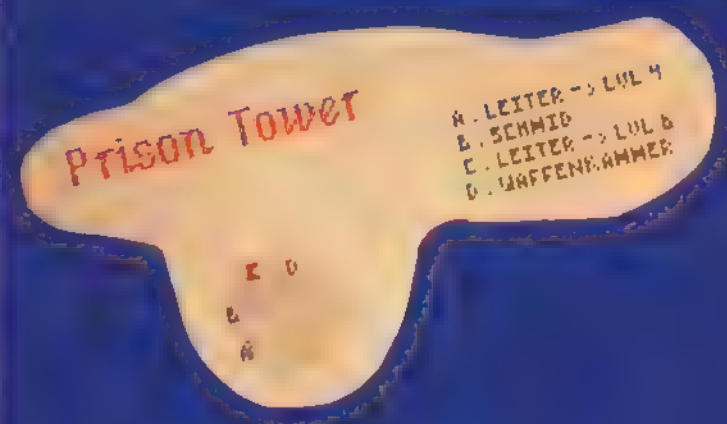
Als nächstes ist wieder einmal ein Besuch bei Miranda fällig, denn ihr ist aufgefallen, daß die Bediensteten sich auflehnen. Natürlich kann da nur der Avatar helfen. Also sucht man Nanna auf, stimmt ihr in allen Belangen zu und verspricht, mit Lord British zu reden.

Nystul rät, den im Gefängnisturm gefundenen 'Black Rock Gem' mit dem größeren auf Level 5 der Sewers zu benutzen. Über die Abkürzung bei O geht es wieder zurück dorthin - und siehe da: Nachdem der kleine Juwel mit dem großen in Berührung gekommen ist, sind noch einige zusätzliche Felder hellblau geworden. Das Feld neben dem für den Gefängnisturm führt zu einer fliegenden Festung, dem 'Killorn Keep'.

## Killorn Keep

Gleich beim Eintreten wird man von der Wache angehalten. Diese verlangt, daß man sich einem 'Verhör' mit Mystell stellt. Da die zur Zeit möglichen Antworten nicht ausreichen, muß man sich erst noch ein paar Informationen besorgen.

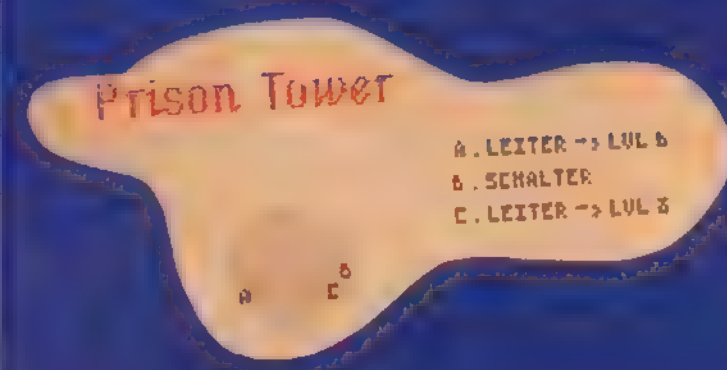
Es schadet beispielsweise nichts, sich im Thronsaal des Schlosses mit Lord Thibris zu unterhalten. Durch ihn erfährt man ein wenig über 'Killorn Keep'. Wesentlich wichtiger sind aber Gespräche mit Kintara, Lobur und Ogrin in Raum B. Lobar ist ein sehr guter Kämpfer, aber er ertränkt seinen Kummer im Alkohol. Wenn man die Antworten 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1, 1, 1 gibt, schließt man Freundschaft mit Lobar. Noch einmal angesprochen, nennt er auf Nachfrage die acht Tugenden. Bei Bedarf kann man noch den Schwertkampf mit ihm trainieren.



▲ Prison Tower, Level 5



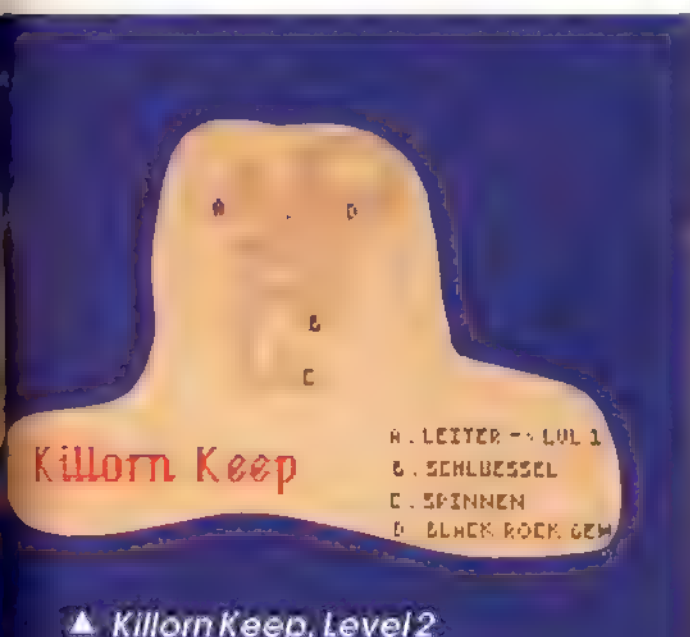
▲ Prison Tower, Level 6



▲ Prison Tower, Level 7



▲ Prison Tower, Level 8



▲ Killorn Keep, Level 2



## ▲ Ein bißchen Training bei Iolo erhöht die Zielsicherheit

Der nächste Ansprechpartner ist Kintara, eine Handlungsreisende. Mit den Antworten 1, 2, 1, 1, 2, 1 erfährt man ihre Herkunft und ihr Ziel. Außerdem bietet sie noch Stiefel aus Drachenhaut an.

Ogri ist ein alter Bediensteter, der sich noch gut an die Zeit vor dem 'Guardian' erinnern kann. Von ihm erhält man den Auftrag, ein blaues Banner mit einem Adler, dem alten Wahrzeichen von Killorn, zu finden. Blackie, der älteste der Trilkhai, ist wißbegierig nach allen Informationen über seine Rasse. Damit sind zwei Nebenaufträge (Banner, Trilkhai) offen, die man immer im Hinterkopf behalten sollte.

Nun kann man getrost zu Mystell gehen und mit den Antworten 1, 1, 4, 4, 4, 1, 1, 1 ihre Fragen zufriedenstellend beantworten. Gleichzeitig erhält man noch einen Auftrag: Mystell verdächtigt Altara, die Magierin, eine Spionin zu sein, aber ihr fehlt der Beweis dafür. Für den Fall, daß man diesen erbringt, verspricht sie 30 Goldstücke. Als guter Avatar durchschaut man natürlich sofort ihre Schlechtigkeit und begibt sich zu Altara. Mit 1, 3, 2, 3, 1, 2, 2, 2, 2, 1 erhält man einen 'Magical Jeweled Dagger' von ihr und die Aufgabe, den 'Listener Imp' in den Sewers unter dem

Castle von Lord British zu vernichten. Dazu ist auch der Dolch nötig. Zwar kann man den Imp auch mit einer gewöhnlichen Waffe verletzen, doch der Todesstoß muß mit dem Dolch erfolgen. Also auf in die Sewers!

## Besuch beim Imp

Der Imp befindet sich im Südosten von Level 4 an Punkt I. Man läßt sich von der Strömung in den Süden treiben und geht dann den Ausstieg hoch. Daraufhin gilt es, der Karte zu folgen und den Imp zu bekämpfen. Hat man ihn erledigt, geht man zurück zu Altara und erstattet Bericht. Mit dem nun erwiesenen Vertrauen erhält man einen Edelstein, den man mit den Eiern von Spinnen und einem 'Amethyst Rod' zusammenführen muß. Abschließend geht man nun noch in den Keller von 'Killorn Keep'. Die Leiter nach unten ist bei Punkt G. An Punkt B findet man den Schlüssel für die Tür nordwestlich des Punkts D. Geht man dort weiter, erreicht man eine Stelle mit vier brennenden Kerzen. Wer diese Stelle passiert, gelangt in das Nichts. Hier sollte man die Drachenhautstiefel tragen. Der riesige Totenkopf ist kein Hindernis, man geht einfach an ihm vorbei. Dann folgt man dem Weg und erreicht

einen Raum mit einigen Feuerwänden. Dafür ist der 'Flameproof' sehr nützlich, da einem ständig Feuerbälle um die Ohren fliegen. An einer Seite der mittleren Säule befindet sich ein Teleporter. Stellt man sich darauf und fährt hoch, so erreicht man zwei Knöpfe und einen Hebel. Der Hebel hält den Aufzug an.

Die beiden Knöpfe öffnen einen Gang, durch den man auf violette Felder kommt. Dort greifen einige Mongbats an. Nachdem man sie besiegt hat (*reine Routinesache, nicht wahr?*), gelangt man in einen Raum mit einem großen Loch. Nun geht es durch eine der beiden seitlich liegenden Feuerwände. Man gelangt so in den Raum hinter dem Feld mit den vier Kerzen. Dort gilt es, sich wiederum zu wappnen: Zwei 'Headless' sind zu besiegen. Daraufhin findet man dann den zweiten 'Black Rock Gem' und einige Ausrüstungsgegenstände. Damit ist das 'Killorn Keep' durchforscht, und man kann sich wieder in die Sewers begeben.

Auf dem Rückweg zu Level 1 bietet es sich an, in Level 4 die Spinne an Punkt G zu bekämpfen und sich ein Spinnenei zu nehmen. Durchläuft man nun alle Level, so kann man mit der bisher erreichten Stärke die restlichen Monster besiegen. Dies sind vor allem die beiden 'Gazer' auf Level 3 an Punkt I. Der Geist an Punkt J auf Level 3 läßt sich am besten mit dem Spruch 'Smite Undead' besiegen. Doch dafür muß der anfangs erwähnte Trick mit dem 'Open'-Spruch angewandt werden, da die Tür zu dem Geist sonst nicht (*oder sehrschwer*) zu öffnen ist. Ist all das erledigt, so kann man sich im ersten Level mal wieder richtig ausschlafen, die neu errungenen 'Skill Points' in Training investieren und sich die neuesten Informationen anhören.

Danach geht es weiter in die anderen Welten, doch dies ist eine andere Geschichte und soll erst in einer anderen ASM special besprochen werden.

Ralf Kleinfeld/sz

Fortsetzung von Seite 93

### Ukpyr - City of Glory

Sobald die Party die Stadt betreten will, wird sie von einem Wächter gestoppt (2). Man muß angeben, daß man in der Armee dienen will. Er gibt der Party den Hinweis, sich in das südliche Gebäude zu begeben. Doch zuerst sollten die Stadt erforscht und alle Wachposten getötet werden (EPs!). In der Stadt findet die Party in der Security Vault (8) einen Zahlencode: 2723539. Außerdem entdeckt man bei (10) eine Schatztruhe. Ebenfalls findet man dort die Koordinaten eines der Schiffe der Umpani (S:18,49 D:34.82, +17). Diese

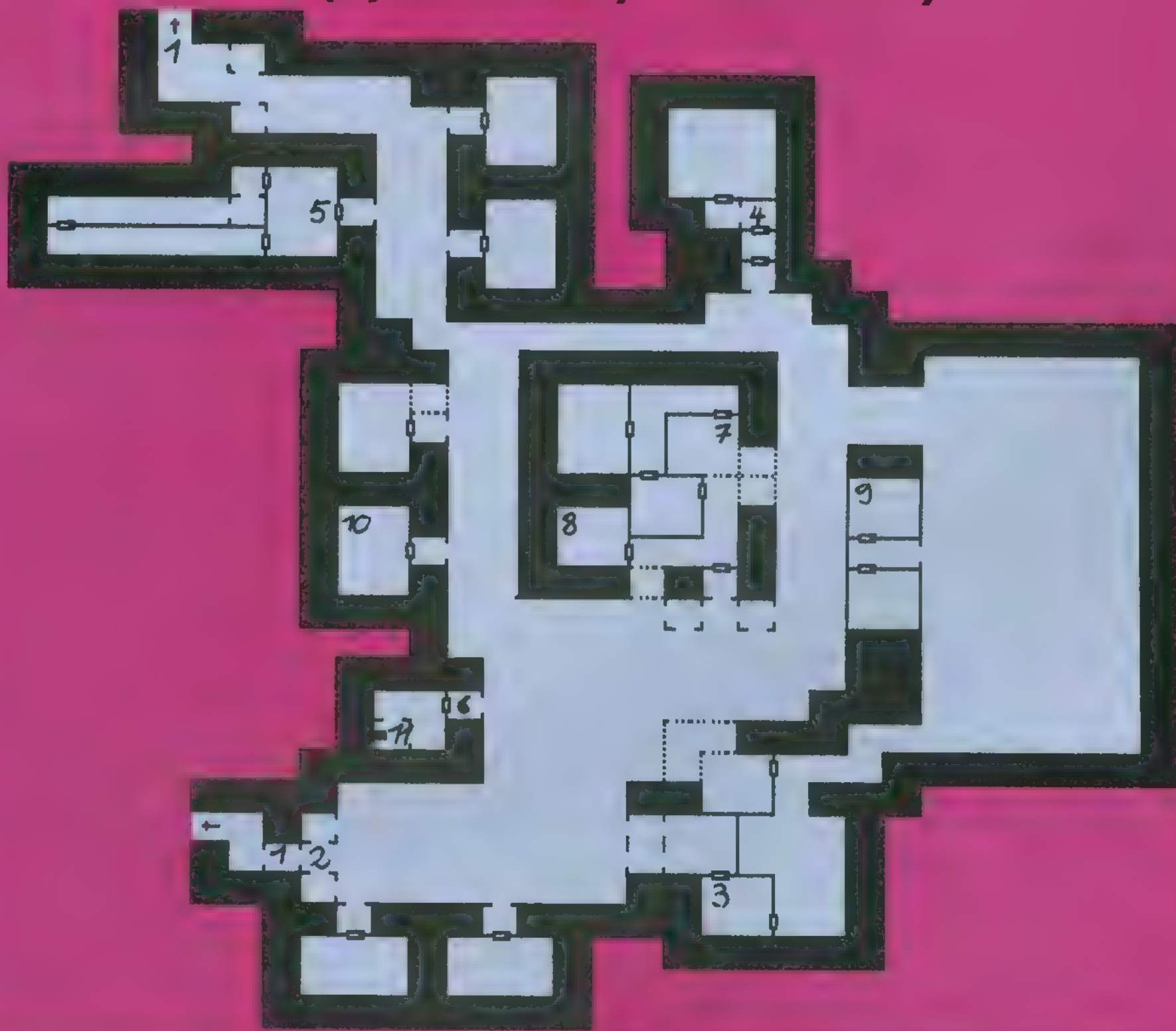
sollte man sich notieren.

Nun begibt man sich ins Rekrutiergebäude, um der Armee der Umpanis beizutreten. Wird man irgendwo aufgehalten, soll man sich als "New Recruits" ausgeben und als Losung "Victory" sagen. Dem Offizier, der Euch empfängt, sagt Ihr, daß Ihr der Armee beitreten wollt. Er gibt Euch dann sogleich den ersten Auftrag. Ihr sollt Euch im "Supply Depot" (4) melden.

Dort angekommen zeigt Ihr Eure erhaltenen Befehle vor. Der Händler verkauft Euch dann Eure Standardausrüstung und gibt Euch Euren zweiten Auftrag. Ihr sollt mit Euren Schußwaf-

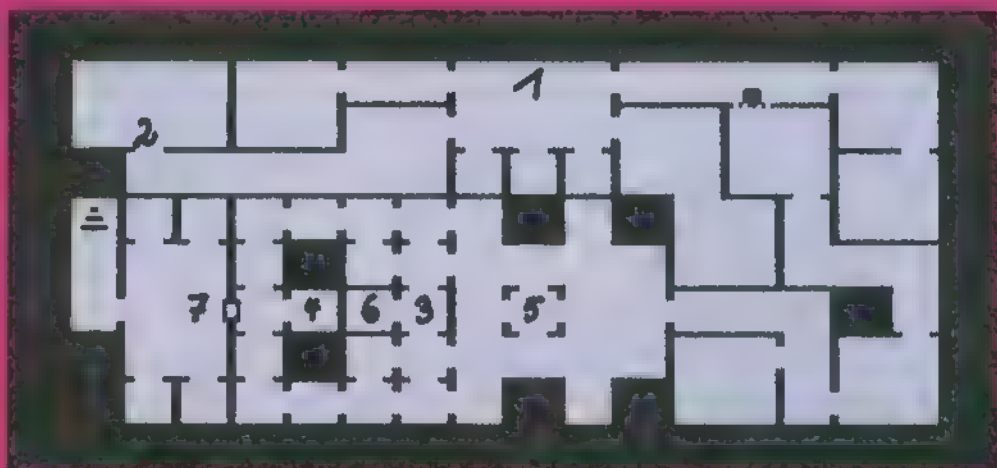
ergattern. Dabei sollte man auch Zeuge eines Kampfes zwischen ein paar T'Rang und Janette einer Helazoidin werden. Hilft man Ihr, wird man dafür mit einem Banner belohnt, das man bei Bedarf der Dame Keli Me überreicht. Jetzt sollte die Party sich aber zuerst nach Ukpyr begeben.

## Ukpyr - City of Glory

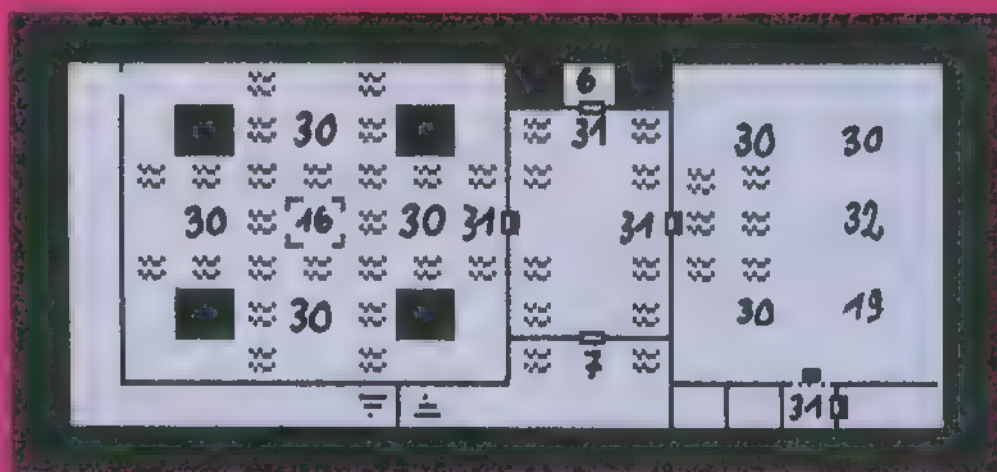


# Dionysceus

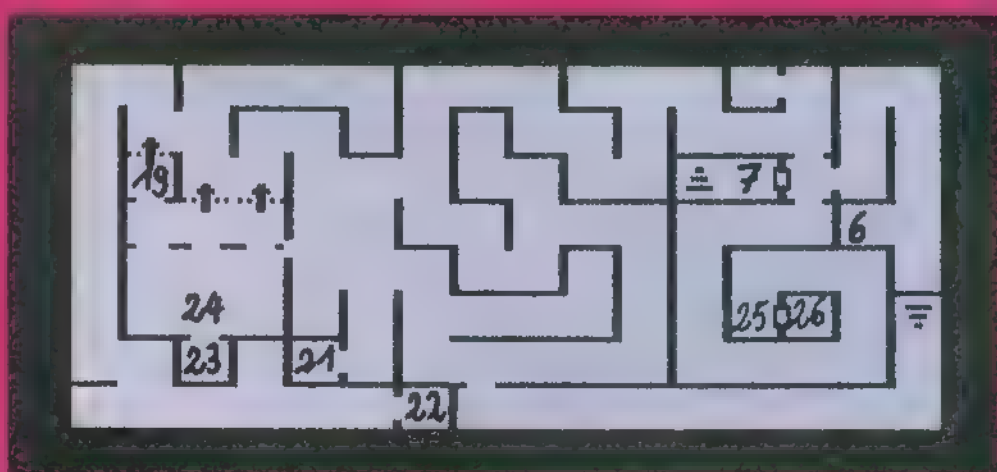
## Level -1



## Level +3



## Level +1



fen zur "Firing Range" (5) gehen. Hier kann man den Skill "Firearms" erlernen, indem Ihr Gromo Zielscheiben abkauft und diese postiert. Dann tritt man auf die Linie zurück und schießt. Bei einem Volltreffer werdet Ihr sofort befördert und zu Sgt. Balbrak zurückgeschickt. Dieser gibt der Party den dritten Auftrag. Man soll Feinde, die in der Nähe gesichtet wurden, eliminieren. Ihr verlaßt also die Stadt durch den Eingang, durch den Ihr nicht eingetreten seid.

Dort geht Ihr immer den Weg entlang, bis Ihr auf eine Horde T'Rang trefft. Hier habt Ihr die Wahl sie zu töten und die Belohnung der Umpanis zu kassieren, oder Ihr nehmt das Angebot der T'Rang an. Sie verlangen von Euch die Daten des Umpani Raumschiffes. Gebt Ihr sie ihnen, bekommt Ihr von ihnen eine Belohnung. Da man schon in der Gegend ist, sollte man auch gleich die fünf Blumen für Master Xen Xheng besorgen, die in der Nähe wachsen. Nun kehrt Ihr in nach Ukpyr zurück. Dort erzählt Ihr Sgt. Balbrak entweder, daß Ihr die T'Rang getötet habt, bzw., daß Ihr niemanden gefunden habt.

Wie auch immer, Ihr erhaltet Euren vierten Auftrag. Ihr bekommt einen Brief an Rodan Lewarx, eine "Humpa-Card" und den Befehl, den Humpawhammer (*Teleporter*) nach New City zu benutzen. Ihr öffnet also mit der "Humpa-Card" die Tür (6) und legt den Hebel um. Ihr findet Euch nun in New City wieder, genauer gesagt im "Umpani HQ". Hier trefft Ihr auf Rodan Lewarx (29). Auch hier könnt Ihr nun Euren Auftrag korrekt erfüllen (*Rodan verschwindet dann*), oder Ihr könnt den Umpani-Tracker killen und somit den Auftrag der T'Rangs erfüllen.

Ihr findet dann bei der Leiche ein goldenes Amulett, welches man Shritis als Beweis zeigen soll (*AC-3*). Einen Raum weiter trefft Ihr auf einen Zahlencode. Hier müßt Ihr nur 2723539 eingeben und findet in der Truhe dahinter ein "Comm-Link-Device".

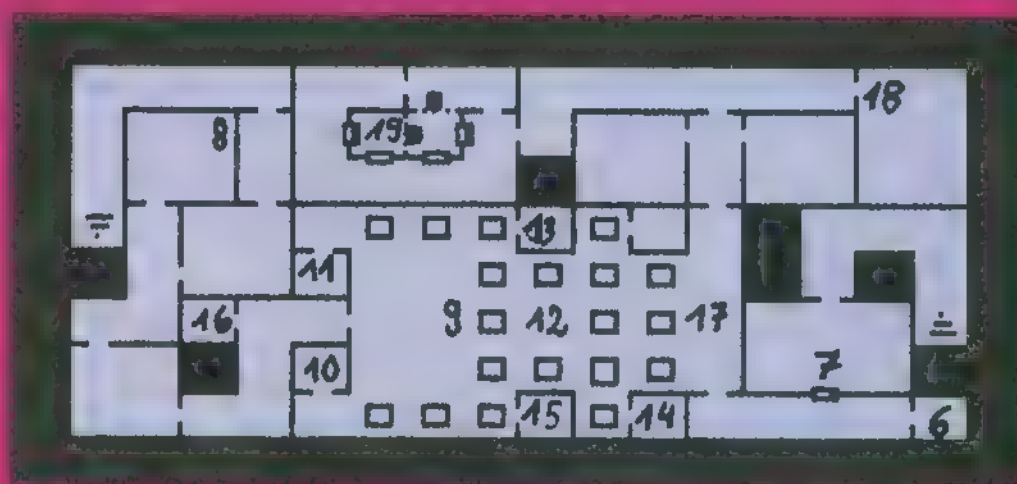
Nun wieder zurück nach Ukpyr. Dort müßt Ihr nun General Yamo im H.Q. besuchen (7). Dieser gibt der Party den Auftrag, die eierlegende

Königin der T'Rang zu töten. Er gibt Euch als Hilfe einen "Thermal Pineapple", welchen man in Newcity im Verlies unter dem Friedhof bei Punkt (8) zünden muß, um an den Eiern vorbeizukommen. Nachdem der General Euch diese Waffe gegeben hat, explodiert irgendwo ein Sprengsatz, wobei aber auch das H.Q. getroffen wird und Yamo an den Folgen seiner daraufhin erlittenen Verletzungen stirbt.

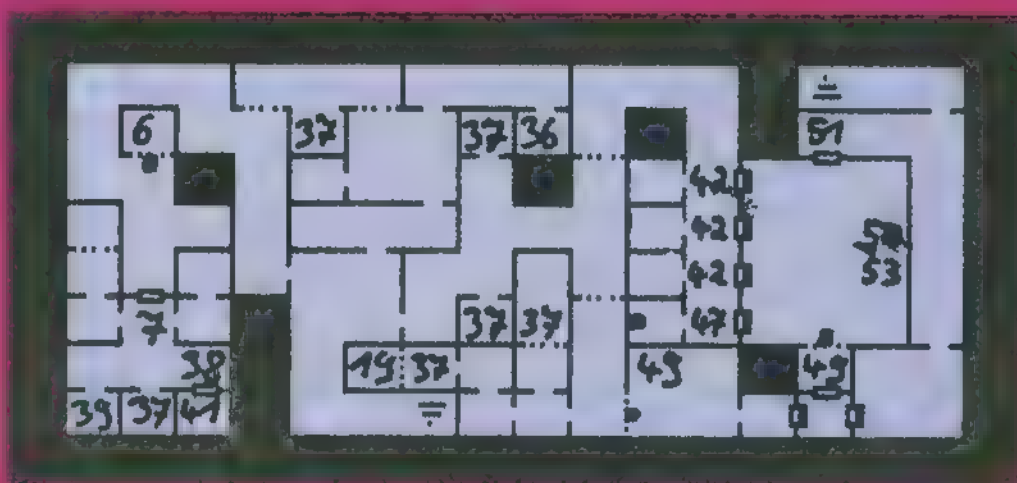
Man sollte sich nun in die Ratkin Ruins begeben. Doch zuvor kann man noch die fünf Blumen abliefern. Doch als man die Pflanzen abliefern will, entdeckt man, daß Master Xen Xheng zur Zeit gar nicht anwesend ist. Man findet lediglich eine Nachricht von ihm, auf der er uns auffordert, nochmals Father Rulae zu besuchen und zu ihm "Holy Sacrament" zu sagen. Ebenso findet man eine Anleitung auf dem das Rezept steht, wie man die Pflanzen zu mischen hat:

- Red Rosis + Blue Mythia
- Yellow Lione + Purple Plumac
- White Dahlia + Holy Water

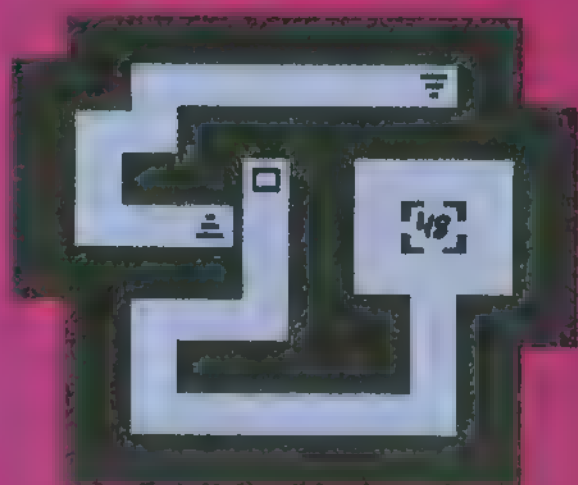
## Level 0



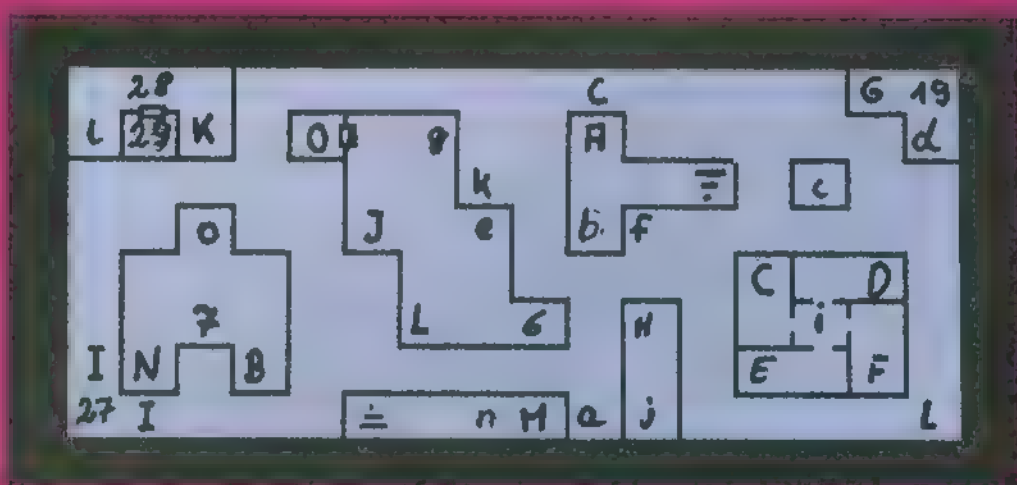
## Level + 4



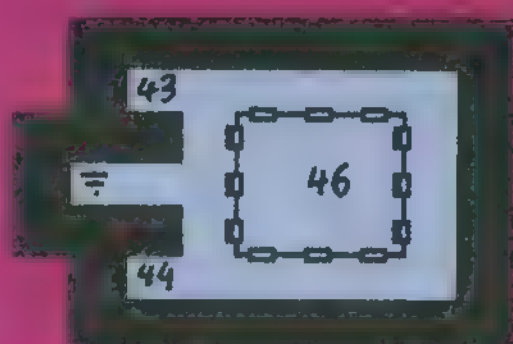
## Level + 5



## Level + 2



## Level + 6



Trinkt ein Charakter diesen Trank, bekommt er den Personal Skill "Snakspeed".

Nun aber ab in die Ratkin Ruins.

### Ratkin Ruins

Nachdem der Haupteingang schon lange zugewachsen ist, bleibt der Party keine Möglich-

keit, als zum Nebeneingang zu gehen. Dort ist zwar auch alles verwachsen, doch dank dem Geist des "Bonsai Baums" wird man von den dortigen Bäumen in die Ratkin Ruins hinaufgehoben. Nun muß die Party sich erst einmal durch das verzwickte Labyrinth durchschlagen, wobei sie auf Bertie's Laden treffen sollte (5). Ihm kauft man eine Flasche "Feather Weight" ab. Bei (7) wird man von Grimac angegriffen.

Dort findet man dann auch eine Schatztruhe (8), genauso wie bei (12), in der sich das "Wooden Dowel" befindet. Nun geht man in die Innenstadt der Ratkin Ruins, wo man auf Blienmeis (4) trifft. Ihm muß man einen "Signet Ring" stehlen. Diesen streift sich ein Partymitglied über, und man begibt sich zu Punkt (9), wo man dann die Hände durchs Fenster streckt. Blienmeis erkennt die Party wieder und läßt diese ein. Bei ihm kann man dann auch einen "Red Rubber Ball" erwerben, der einem den Eintritt in's örtliche "Funhouse" verschafft. Außerdem sollte man ihn nach "Funhouse und Ring of Reflexion" fragen.

Nun benutzt man den roten Gummiball bei (11). Die Türen kann man sowohl mit einem "Brass Key" als auch mit "Force" öffnen. Bei (13) findet die Party schließlich ein 200kg Gewicht (*Black Pyramid*). Nun betritt man den Funhouse-Dungeon.

## Funhouse

Zuerst besorgt man sich das "Spool Handle" bei (1) und den "Tarnished Key" bei (2). Diesen benutzt man dann

auch gleich bei (3). In der Kiste hinter der Tür befindet sich ein "Rubber Band". Auch dieses benützt man sofort bei (5). Auf diese Art und Weise hat man einen Ventilator gebaut.

Nun tritt man auf die rechte Seite der Wippe (6). An die Kette, die auf der gegenüberliegenden Seite erscheint, hängt man das 200 kg Gewicht. Nun geht man die Treppe hoch und benutzt das "Spool Handle" bei (7). Damit wickelt man nun automatisch die Kette wieder ein Stück auf.

Nun geht man wieder zur Wippe hinunter. Man trinkt das "Feather Weight" und stellt sich auf die rechte Seite der Wippe (*also auf die, wo das Gewicht nicht hängt*). Die Pyramide fällt auf die Wippe und schleudert uns dank unseres Gewichts bis zum Ventilator hoch, welcher uns dann über ein Bodenloch bläst. Damit wäre der erste Teil des Funhouses auch schon geschafft. Nun besorgt man sich zunächst den "Painted Ball" bei (10). Diesen gibt man dann dem Charakter, dessen "Throwing"-Skill am höchsten ist und läßt diesen den Ball gegen die Zielscheibe bei (11) werfen. Ein Volltreffer öffnet die Tür hinter den Fallgruben. Diese betritt man, indem man in ein

Loch springt. Als nächstes besorgt man sich das "Bar and Rope" bei (12) und benutzt dieses bei (15).

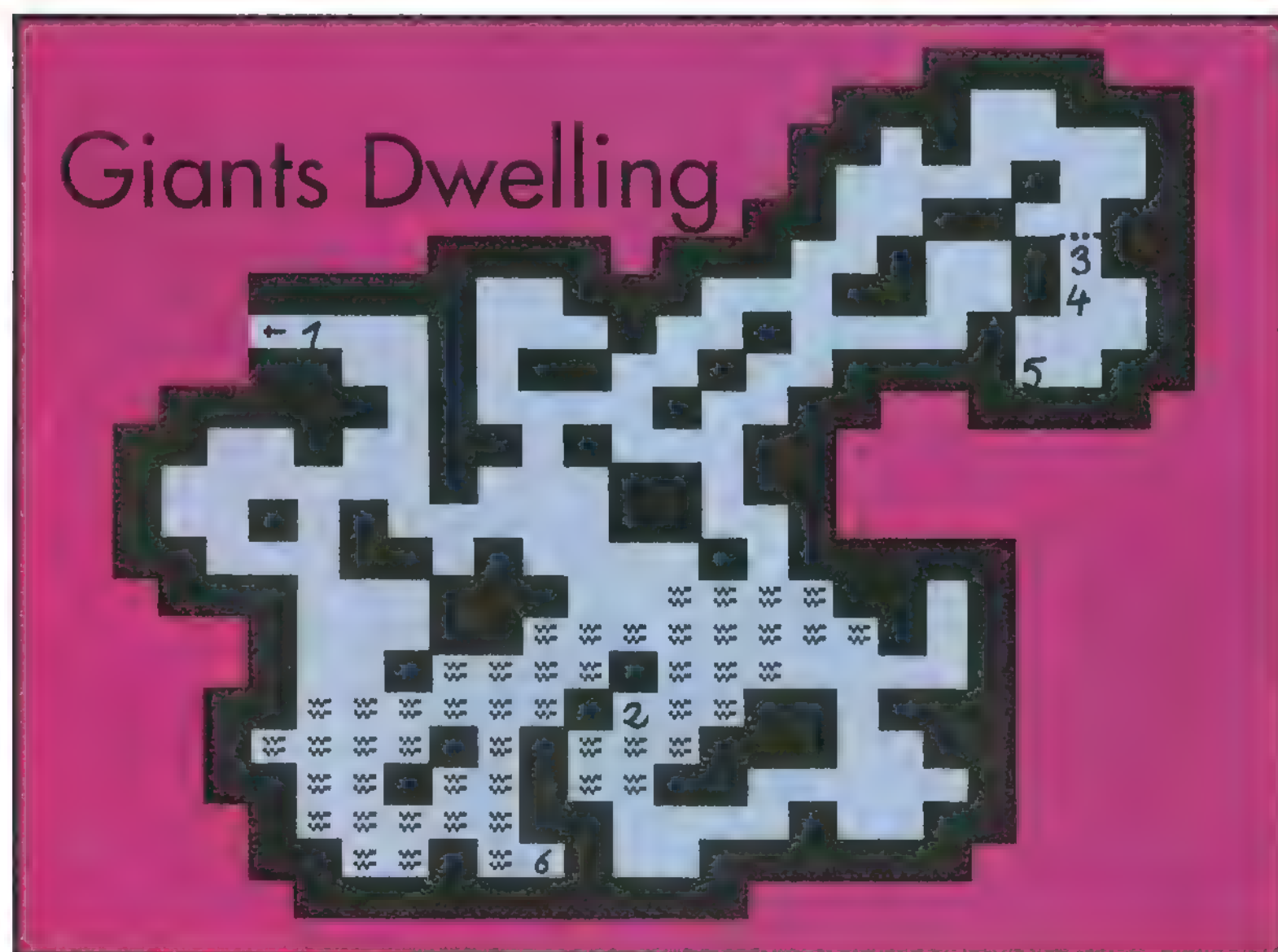
Das gefundene "Wooden Dowel" wird bei (14) benötigt. Nun betätigt man die Hebel (16), (18) und (20), nachdem man das "Bar and Rope" benutzt hat. Man springt in die Wasser-rutsche, halt sich am Seil fest und gelangt somit an den "Black Ball" bei (21), welchen man gleich darauf bei (22) benutzt. Dann wieder zurück an die Fundstelle des Balls. Dort hat sich mittlerweile ein Geheimgang geöffnet. Betritt man diesen, gelangt man an ein Tor mit 6 Speeren (23). Hier benutzt man die Kombination, die H'Jenna T'Rang uns gegeben hat: 5 3 4 2 6 1.

In der Truhe dahinter befindet sich die Boat Map (24). Diese sollte man nun dem Herrscher der T'Rang (*H'Jenna T'Rang*) bringen. Man begibt sich also nach Nyctalinth, betritt das Verlies unter dem Friedhof und sprengt die Eier (8). Nun kann man sich aussuchen, ob man die Karte wie befohlen abliefern oder den Auftrag der Umpanis erfüllt. Ich persönlich empfehle hier auf alle Fälle letzteres. Man betritt also den Raum, in dem vorher die Eier lagen. Steigt man die Treppe empor trifft man auf H'Jenna T'Rang, die mit vielen Wa-

chen die Party sofort angreift (*gefährlich!*). Nachdem man den Kampf geschafft hat, sollte man sich in die "Giants Dwelling" wagen.

## Giants Dwelling

Dieser Dungeon ist wohl derjenige mit dem geringsten Zeitaufwand, obwohl er eigentlich nicht allzu klein ist. Man benötigt jedoch nur die "Red Rosis" bei (2), die Schatztruhe bei (6) und den "Necromatic Helm" bei (5). Letzterer wird aber von einem sehr starken Monster bewacht, dessen



Namen man bei (3) erfährt. Hat man den Helm gefunden, setzt die Party ihre Reise fort. Das nächste Ziel sollten die "Witch Mountains" sein, die man auch durch das Funhouse erreichen kann.

## Witch Mountains

Die erste Aufgabe der Party besteht darin, die Namen von vier Hexen zu erfahren. Doch zuerst muß man alle Bergplateaus absuchen, alle gefunde-

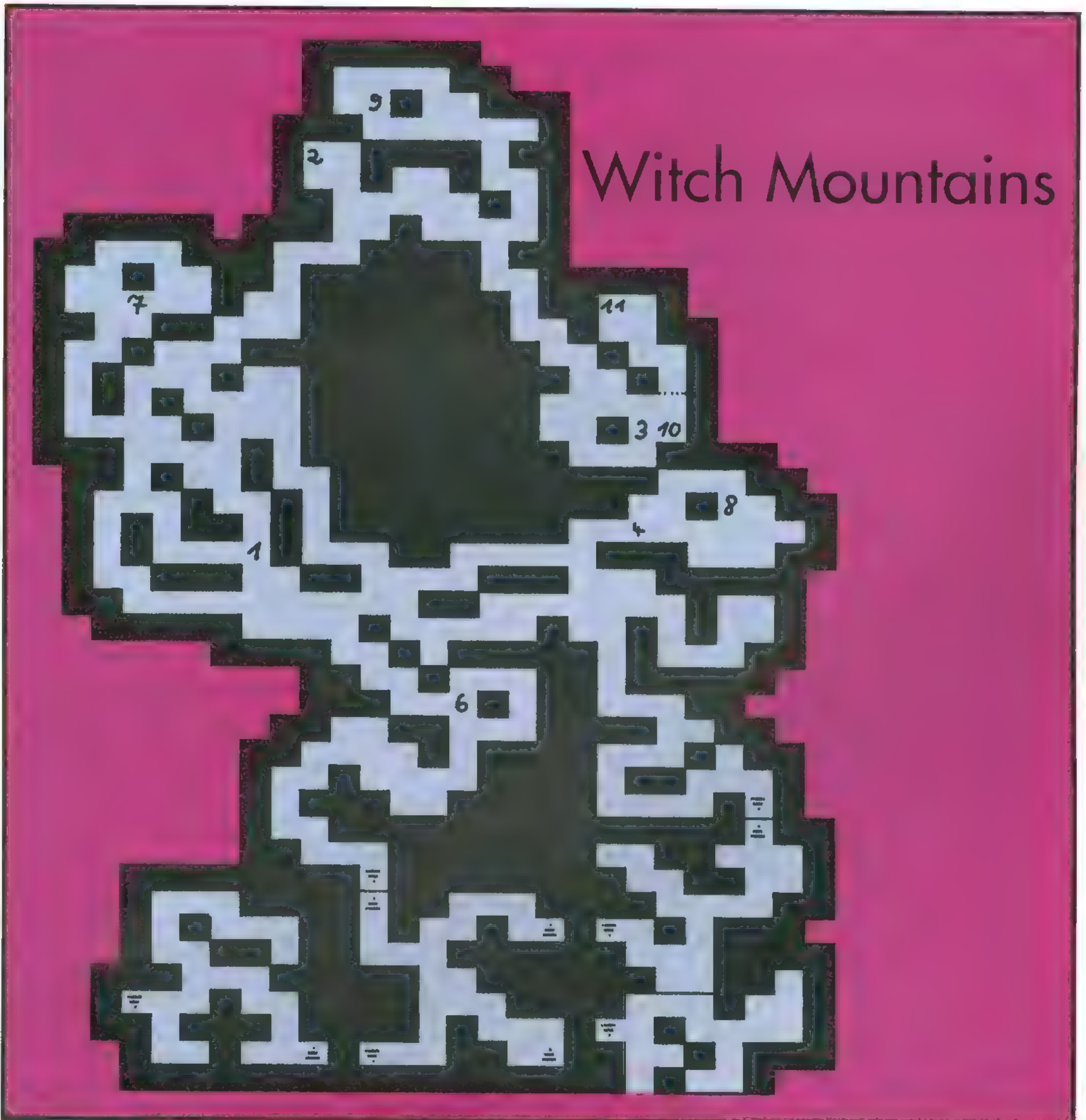
nen Weinranken zusammenknoten (*Merge*) und diese dann den Berg hinterzulassen. Außerdem findet man die Purple Plumac.

Nun sollte man die Weinranken hintersteigen. Unten angekommen läuft man solange umher, bis man auf einen schreienden Vogel trifft, der zur Party "Al-Bie" krächzt. Benutzt man nun den "Necromanic Helm", sieht man vier Dämonen, die jeweils einen Namen preisgeben (*nur in der Nacht möglich*). Nun ist man mit seinem Wis-

sen gut genug gerüstet, um den Kampf gegen die Hexen aufzunehmen. Man betritt also die Hexenhöhle, sucht die Schatztruhe bei (2), besorgt sich den "Key of Crypts" bei (4) und wendet sich dann den Hexenbildern zu.

Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, den Namen der jeweiligen Zaubererin zu nennen. Im einzelnen bedeutet dies:

- Golden Teeth - Xandasa (6)
- Golden Ears - Barbana (8)
- Golden Eyes - Naralda (9)



# Dragon Mountains



## Golden Nose - Carmela (7)

Sobald man einen richtigen Namen ausgesprochen hat, erscheint die Hexe, verlangt von der Party 100 Goldstücke, verwandelt sich in eine bekannte Persönlichkeit und greift den Spieler an. Nach der gewonnen Auseinandersetzung, findet die Party das jeweilige goldene Körperteil. Diese bringt man nach (10), wo ein gliedloser Kopf die Party auf einen Gegenstand hinweist, der hinter Ihr liegt. Benutzt man dort die goldenen Gliedmaßen, wird Hilynda von ihrem Fluch befreit.

Zur Belohnung erhält man den "Elysiad of Divinity". Die befreite Frau öffnet außerdem für der Party einen Geheimgang, in dem man eine Truhe findet, die die "Map of Sphinx" enthält.

Nun sollte man noch schnell einen Abstecher in die "Ukpyr Mountains"

machen und dort in die gleichnamige Höhle gehen. In dieser befindet sich ein Strudel, der für die Party echt unangenehm werden kann, wenn diese ihn betritt. Benutzt man aber das "Rebus Egge" aus New City bei einem der Salzberge, erscheint der "Spirit of Life" und gibt der Party folgenden Hinweis:

"Is he not a body, that from toil doth he bring forth sustenance? Is he not a heart, that from anguish doth he glean understanding? Is he not a mind, that from chaos doth he wrest order? And is he not yet more than this, that from emtiness doth he harvest creation?"

Nach dieser etwas längeren Rede hilft er der Party noch ein weiteres Mal, indem er dem Spieler eine Brücke über diese tödlichen Gewässer baut. Am anderen Ufer betätigt die Party den Hebel und eine Wand verschwindet. Dahinter findet man den "Majestik Wand".

Da man mittlerweile den "Mystery Ray" schon gefunden haben sollte, begibt man sich in den Palast von H'Jenna T'Rang in Nyctalinth. Dort geht man die Treppe im Palast hinunter und trifft auf drei Servant Guards (6).

Benutzt man hier den "Mystery Ray", verwandelt sich einer von ihnen zu einem Servant Berserker. Verwendet man hier jetzt ein zweites Mal diese Strahlenpistole (7), erleidet der Berserker einen Kurzschluß und gibt die folgende Information frei: "018@67C1".

Jetzt geht man noch einmal nach New City und besorgt sich zuerst bei (21), aus der Kiste mit der Leiche eines Servant Guards, die "Control Card". Nun dringt man in die "Restricted Area" ein, benutzt die oben erwähnte Karte. Man betritt einen Computerraum (22), doch die Servant Guards



legen das System lahm, bevor sie die Party angreifen. Nach erfolgreichem Kampf kann man die Rechenanlage begutachten. Nachdem man das "Comm-Link-Device" benutzt hat, wird man zur Eingabe eines Codes gebeten. Hier kann man entweder "018@67C1 / Enter / Central Security Access", oder "023@41A2 / Enter / Black Ship Command" eingeben. Danach hat die Party freien Zugang zu allen Daten bekannter Personen.

Gibt man "Vi Domina" ein, erscheint diese in Begleitung des Dark Servant. Dieser sperrt Vi Domina ein. Nun müßt Ihr wie folgt vorgehen:

Comm-Link-Device benutzen / 023@41A2 / Enter / Black Ship Command / Enter / F / Enter / P / Enter / Vi Domina / Enter / Comm-Link-Device benutzen / 018@67C1 / Enter / Central Security Access / Enter / C / Enter / Deactivate Security Cell / Enter.

Jetzt ist Vi Domina befreit und steht Euch zur Verfügung. Sie gibt der Party den "Viutalia's Device". Nun begibt sich die Party in den Tempel von Dionysceus.

### Dionysceus

Hier sollte sich die Party zuerst zu Punkt (2) begeben und Almagorte 100 Goldstücke geben. Dafür wird man in der "Fellowship of Bane" aufgenommen. Ihm kauft man nun noch ein "Jonga Powder" ab und fragt ihn nach "The Trail, Fellowship und Jonga Spice". Jetzt ist man bereit für den ersten Test. Die Party begibt sich zum Punkt (4) wo sie nach einem Kampf ein "Golden Symbol" und die "Ashes of Diam" entdeckt.

Am besten verwendet man jetzt den "Jonga Powder" bei (5) um die Falle bei (3) zu entschärfen. Bei (6) verwendet man das "Golden Idol", und die Tür öffnet sich. Tollen Dane

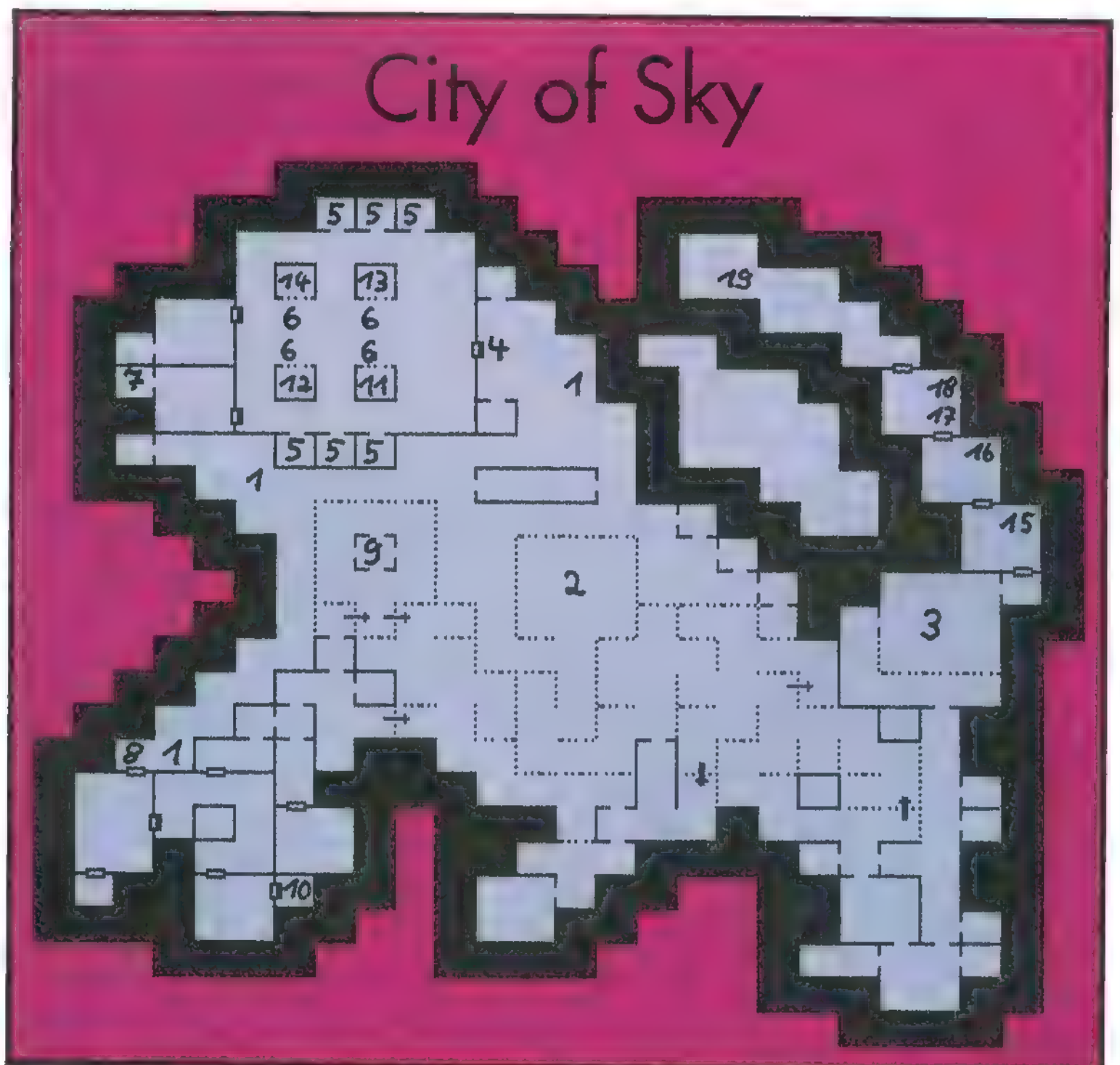
erwartet die Party bei (7) um Euch mitzuteilen, daß Ihr die erste Prüfung bestanden habt und einen Rang aufsteigt. Nun klettert man die Treppe hoch. Um den zweiten Test zu bestehen, muß man wie folgt auf die Bodenplatten treten: 10 / 11 / 12 / 11 / 11 / 10 / 13 / 14 / 10 / 11 / 15 / 11. Bei (8) findet man eine Schriftrolle mit der Aufschrift: "Belcanzor's Magic Equipment, Dionysceus Suntimes, New City Moontimes." In die Urne bei (16) streut man wieder ein bißchen Puder, damit auch die Falle (17) in diesem Level entschärft wird. Jetzt nur noch die goldene Statue (19) beim Altar benutzen, und der zweite Test ist bestanden, was uns Tollen Dane auch gleich mitteilt.

Im nächsten Level herrscht ewige Finsternis. Auch hier besorgt man sich zuerst das "Golden Idol", welches man dann auf den Altar in diesem Level stellt. Nun sucht man nach der Urne und streut dort ein bißchen Puder hinein, um die Falle zu entschärfen. Der

Springbrunnen bei (21) heilt übrigens mal wieder alle Wunden.

Nun betritt man den Teleporter bei (22) und wird nach (23) teleportiert. Die Frage bei (24) beantwortet man mit "ja" und erhält den "Key of the Beast". Man benutzt diesen bei (25) und trifft auf das "PSI-Beast". Dieses killt man bei (26) und kehrt nach (24) zurück. Nachdem man ja die Worte des sterbenden Tieres gehört hat (MOO), meditiert man hier und erlernt so den Skill "Mind Control". Nun ist man gegen "Sleep"-Spells nahezu immun, was bedeutet, daß man das Mohnfeld vor New City nun problemlos passieren kann. Nun kann man das nächste Level betreten.

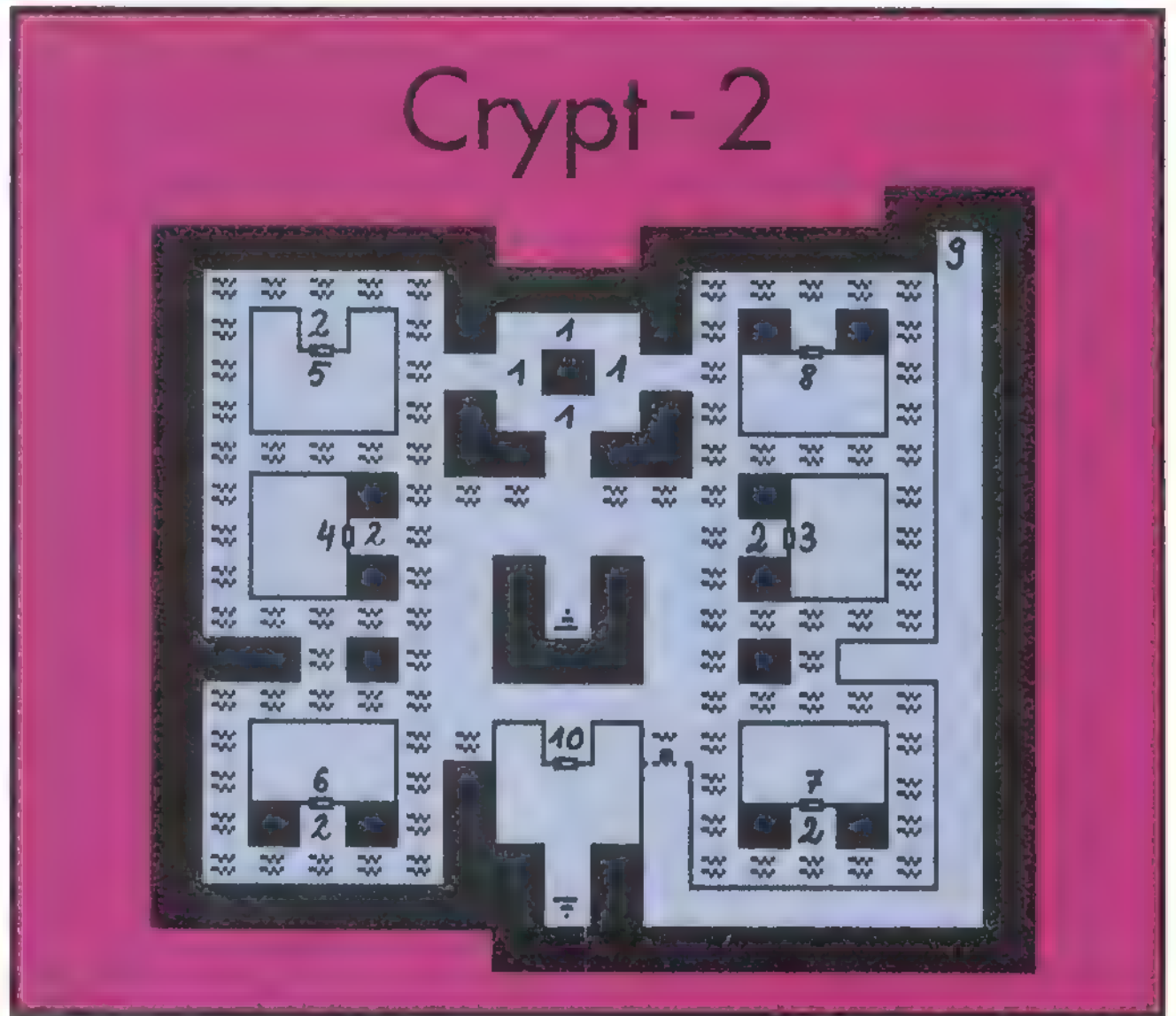
Steigt man jetzt die Treppe nach oben, befindet man sich in Level +2. Dieses Level ist nur zu lösen, indem man sich durch eine beliebige Teleporterkombination nach Punkt (27) teleportiert. In der Truhe findet man den "Key of the Stone", welchen man



bei (28) benutzt, und in der Truhe bei (29) entdeckt man unter anderem den "Stone of Gates". Jetzt besorgt man sich die Statue und postiert diese auf dem Altar. Somit wäre auch dieses Level gelöst. Im nächsten Level wird die Party sehr vielen Fallen gegenübergestellt. Sie trifft nämlich bei (30) auf Truhen, die bei der kleinsten Berührung explodieren. In jeder findet man einen "Coffer Key". Obwohl sie alle gleich heißen, muß man bei (31) alle ausprobieren.

Bei (32) findet die Party eine Schatztruhe, und bei (33) eine Kiste, die eine weitere Map beinhaltet. Nun erfolgt zum nächsten Mal das bereits bekannte Spiel mit Puder und Statue. Jetzt steht der Party der Zutritt ins nächste Level offen. Das nächste Level ist an einer Stelle, nämlich bei (34) höchst gemein.

Dort befindet sich eine Rutschbahn, die die Party immer in die Richtung wegrutschen läßt, in die sie gerade geht. Bei (35) besteht die Möglichkeit, im Norden eine Wand zu öffnen und bei (36) findet man eine Kiste, die einen "Chrome Key" enthält, den man bei (47) benutzt. Es schließt sich aber zur selben Zeit der Ausgang im Südosten. In der Nähe des Punktes (37) öffnet sich eine Wand, und bei (38) trifft die Party auf eine weitere Kiste, die den "Key of Ascension" enthält, welchen man bei (40) verwendet. Bei (49) findet man Truhen, wobei eine



den "Cornu of Demonswap" enthält, den man bei (50) verwendet. Außerdem befindet sich bei (52) noch eine Giftquelle, aber bei (53) dafür eine Heilquelle.

Der Teleporter bei (39) bringt die Party direkt zum Ausgang und der bei (41) nach Level +6. Auf den Feldern mit der Nummer (42) wird die Party mit Feuerbällen beschossen. Dies kann man aber abstellen, indem man auf das Feld (45) tritt und dort auf Tor-

quesade trifft. Dieser erklärt der Party, daß nur derjenige aufgenommen wird, der "The Pit of Demon Spawn" lebend übersteht. Man antwortet hier entweder mit "Spawning Pit" (*man nimmt die Herausforderung an*), oder mit "Forfeit".

Nun bekommt man erklärt, wie man den Dämonen beschwören kann. Außerdem gibt er der Party den Auftrag, ihm das "Demon Horn" zu besorgen. Man begibt sich also nach (46) und wirft folgende Gegenstände in die Grube: Munk, Ashes of Diam, Stone of Gates, Nards

Sobald der Kampf vorbei ist, springt man selbst in das Loch, um dort das Horn zu holen. Die anderen Teleporter führen nach Level +4 (43) und hinter die verschlossenen Tore (44). Wenn man Torquesade das Horn bei (51) übergeben möchte, greift dieser die Party an.

Man findet außer zwei weiteren Kartenteilen noch den "Ring of Demons", der der Party die Tür öffnet. Bei (54) findet man noch eine Schatztruhe in der sich das "Coin of the Serpent und ein Jeweled Cusion" befindet. Somit wäre auch dieser Turm gelöst, und man darf wieder nach draußen gehen.

### ▼ Eine gewisse Symmetrie



## Es wird knifflig...

Nun folgt ein etwas langwieriger Teil, der sehr schwer zu beschreiben ist. Man läuft solange auf den "Mandolin Isles" in der Natur umher, bis man zu einem Teleporter kommt, der die Party auf eine andere Insel teleportiert. Dort entdeckt man dann ein "Locket of the Tomb". Nun kann man sich wieder zurückteleportieren lassen. Auf der ersten Insel befindet sich nämlich noch ein Sonnensymbol, bei welchem man das "Jewel of the Radiant Sun" benutzt. Ebenso liegt hier auch der Eingang zur "Crypt", dem Enddungeon. Vor der Höhle muß die Party den "Majestik Wand" benutzen, und der "Spirit of Life" erscheint. Dieser stellt der Party ein Rätsel, dessen Antwort "What is a man" lautet. Bevor der Geist sie verläßt, stellt er der Party ein neues Rätsel. Doch die Antwort will er erst bei der nächsten Begegnung wissen ("What am I?").

Jetzt öffnet der Geist den Eingang zum Dungeon, den aber noch nicht betreten sollte. Man geht nun nach Südwesten, wo man nach kurzer Zeit auf einige Nebelbänke und Riffe trifft (*südlich von Brombadian Bay*). Ganz im Süden entdeckt die Party ein Phosphorstück im Felsen (*nur in der Nacht*). Hier benutzt man die "Coin of the Serpent" und schaut dabei nach Süden. Hinter den Felsen befindet sich der Eingang zu den "Dragon Mountains".

## Dragon Mountains

Gleich zu Beginn stürzt hinter der Party der Berg zusammen (2). Bei (3) wird die Party Zeuge eines sehr merkwürdigen Schreis und trifft bei (4) auf Bromadeg. In der Truhe bei (5) findet die Party gute Ausrüstungsgegenstände. Den Hebel bei (6) betätigt man und öffnet somit eine Wand bei (7). Bei Punkt (8) betritt die Party ein Drachenhort und findet bei (9) eine Truhe, wie auch bei (10) und (12). Bei (11) liegt außerdem noch ein "Emerald Key" herum. Bei (13) ist eine Leiter, die zur "City of Sky" führt.



▲ Unheimliche Begegnung der seltsamen Art

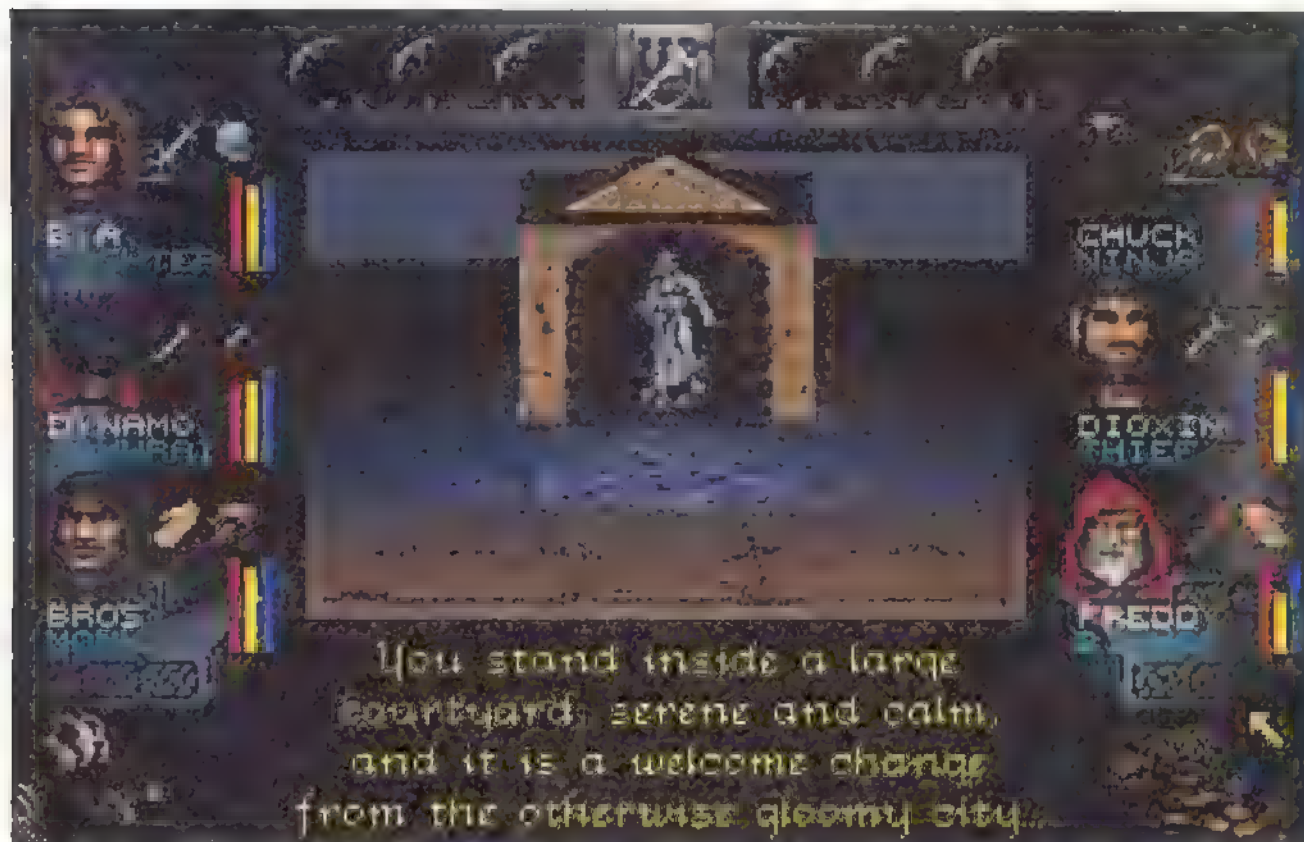


▲ Geisterhaft...

▼ Wie Tintenfische auf der Pizza...



## City of Sky



▲ Eine Oase der Ruhe



▲ Sind wir hier bei den Hottentotten?

▼ Eine freundliche Begrüßung



Hier trifft man gleich auf Janette, die die Party begrüßt (1). Die Leiter bei (2) führt wieder zu den Dragon Mountains zurück. Aber zunächst begibt man sich nach (3), wo man der Dame Ke-Li begegnet, die die Königin der Helazoiden darstellt. Bei ihr sollte man auf alle Fälle (sofern man noch keine gefunden haben sollte) Kreditkarten kaufen. Ebenso sollte man sie nach "Great Test, Prophecy, Hall of Preservation, Great Maker und Divine Plan" fragen. Man kann ihr auch das Banner der Helazoiden geben, wofür man dann das "Helazoid Pendant" erhält. Mit diesem kann man dann den Skill "Eagle Eye" erlernen.

Die gekauften (oder erbeuteten) Kreditkarten benutzt man jetzt bei (4). Bei (5) entdeckt man mehrere Bilder an der Wand. Damit man bei (6) an die schon weiterentwickelten Waffen gelangt, muß der "Key of Light" benutzt werden, den man bei (9) findet. Bei (7) befindet sich eine Truhe, die den "Storage Key" enthält, den man bei (8) benutzt. Bei (10) besteht eine weitere Möglichkeit, die Kreditkarten zu benutzen. Der dortige Automat spuckt nämlich für jede Kreditkarte ein "Power Pak" aus. Bei (11) findet man dann auch gleich ein paar "Frontier Phasers" und jede Menge "Power Paks".

Man sollte jetzt nach (12) gehen, wo man einen "Cobaltine Powerglobe" entdeckt. Bei (13) findet man ein "Light Shield" und bei (14) ein "Light Sword". Wenn man nach (15) geht, erwartet einen der erste Test. "The Great Maker" fragt die Party nach seinem wahren Namen ("Phoonzang") und öffnet bei korrekter Antwort die Tür.

Bei (16) muß man den zweiten Test wie folgt bestehen. Man drückt die Knöpfe in einer bestimmten Reihenfolge, nämlich Pyramid / Cross / Serpent / Dragon / Wand / Skull / Gate / Star und hat ihn auch schon bestanden. Bei (17) erwartet die Party ein Kampf gegen einen "Metadroid".

Wenn man danach zu Punkt (18) geht, gilt es den letzten Test zu lösen.

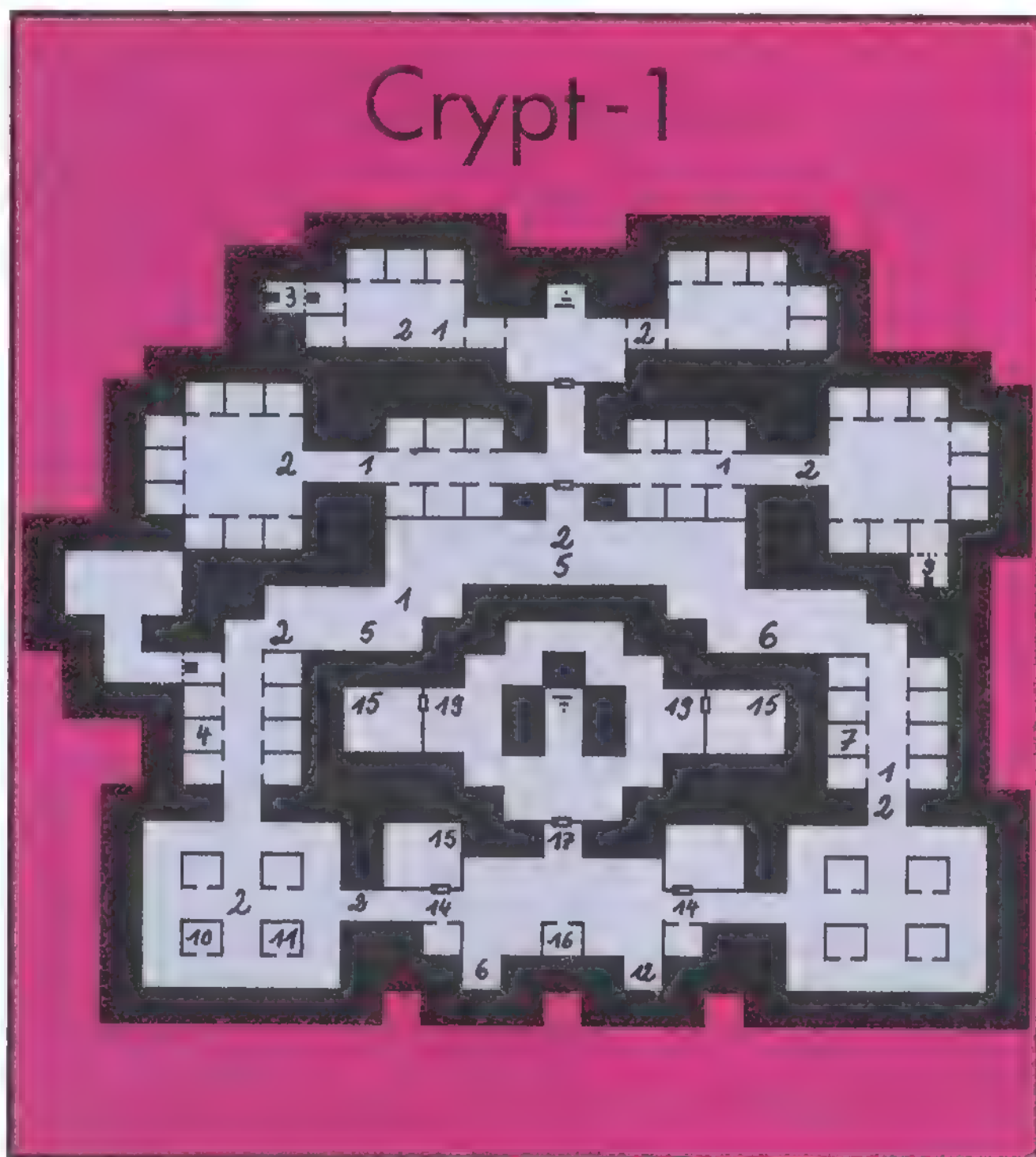
Man sagt den Namen des Raumschiffs ("Phoonzang"), damit sich diese öffnet. Wenn man dieses jetzt absucht, findet man den "Ring of Globe" und die gleichnamige Map. Nun kann man wieder durch die Dragon Mountains zurückgehen und die "Crypt" betreten.

### The Crypt

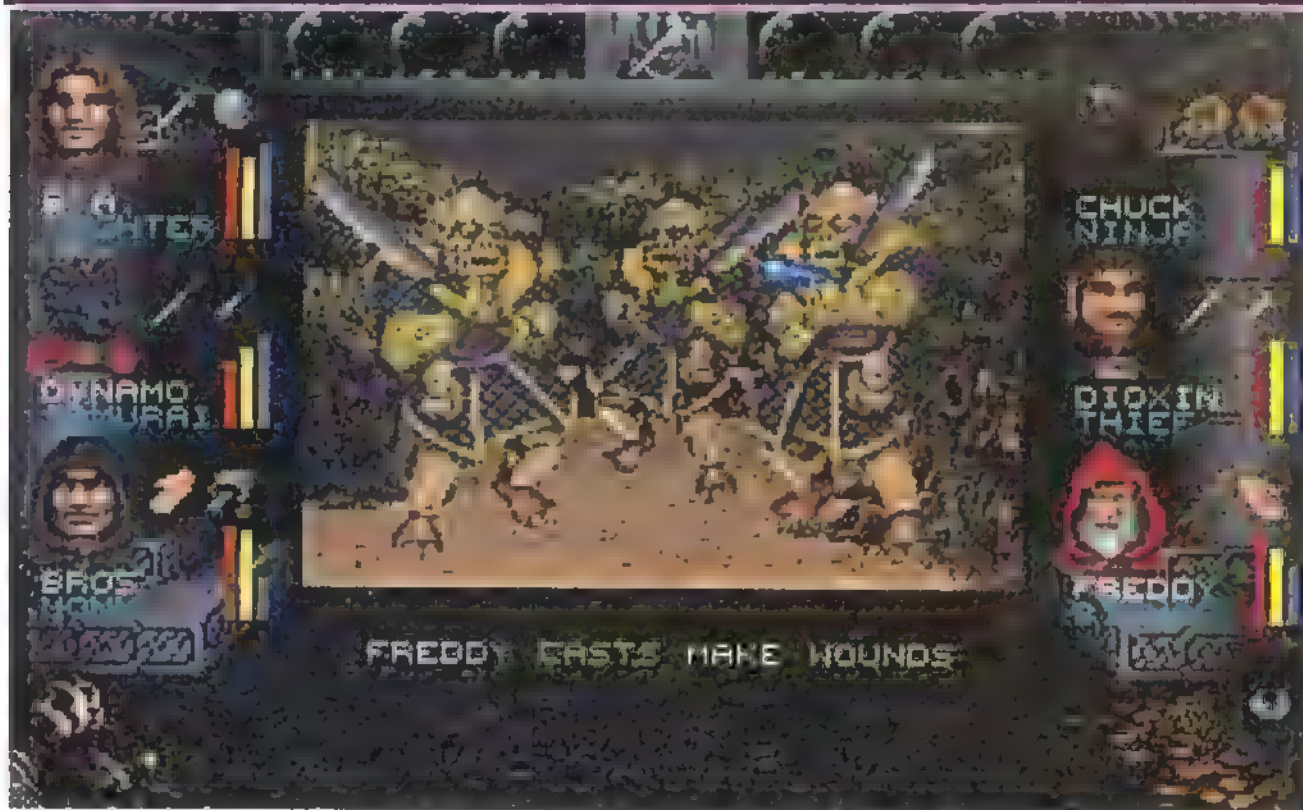
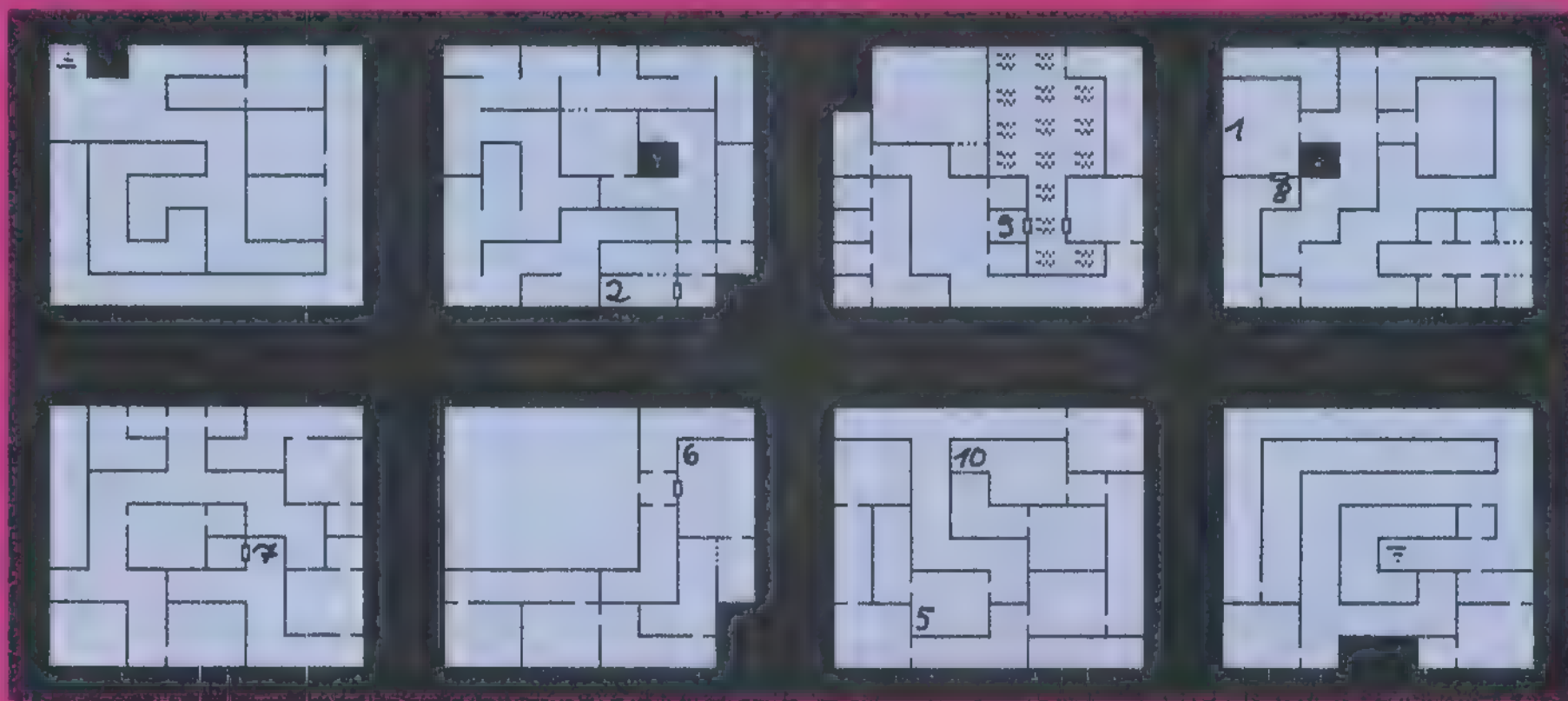
#### Level-1:

Sobald man den Enddungeon betreten hat, erscheint bei (1) eine imaginäre Gestalt und schreit: "Where is my Bmocyenobb?". Die Antwort lautet in diesem Fall: "Mossyknob?" Wenn man Punkt (2) passiert, sollte man zuvor abgesaved haben, denn es erwartet Euch eine hundsgemeine Falle. Mit dem Hebel bei (3) kann man das Tor der "Hall of the Dead" öffnen.

Nach dem dortigen Zusammentreffen mit einem Geist kann man (was durch einen Zufallsgenerator ausgewählt wird) einen "Key of Gorrors" finden. Bei (4) wird man dann von einem Geist erwartet, der die Party mit allen möglichen Zaubereien schwächen kann. Etwas weiter heißt es aufgepaßt,



# Crypt - 3



▲ Eine starke Truppe

wenn man die zwei Quellen findet. Die bei (5) ist nämlich vergiftet, dafür wird man von der bei (6) geheilt. Nach kurzer Zeit entdeckt man bei (7) eine Leiche, die etwas Gold mit sich herumgetragen hat. Bei (8) heißt es erneut aufgepaßt, wenn man die Mumie findet. Wickelt man diese aus und nimmt ihr "Ankh of Death" mit, werden kurze Zeit später alle Charaktere auf magische Art und Weise vergiftet. Der Hebel bei (9) öffnet das Tor in der Mitte der Crypt.

Bei (10) wird man von einem toten Samurai erwartet, der mit seinen Gefolgsleuten nichts besseres zu tun hat

Fortsetzung von Seite 93

- 17. Falle
- 18. Belanzor's Magik Emporium: nur tagsüber
- 19. Schatzkiste: Golden Idol
- 20. Dunkelheit
- 21. Brunnen
- 22. Teleporter zu Pkt. 23
- 23. Teleporterzielpunkt
- 24. Die Frage des Dane sollte man mit Yes beantworten, man erhält den Key of Beast
- 25. Key of Beast benutzen
- 26. Kampf gegen PSI-Beast -bei Pkt.24 auf dem Wort "Moo" meditieren
- 27. Schatztruhe: Key of the Stone
- 28. Key of the Stone benutzen
- 29. Kiste: Stone of Gates, Book, Potions, Reagents
- 30. Explodierende Truhe enthält Coffey Key
- 31. Coffey Key benutzen
- 32. Truhe: Rüstungen oder Magische Gegen-

- stände
- 33. Kiste
- 34. Rutschbahn
- 35. Im Norden geht Wand auf
- 36. Schatzkiste: Chrome Key, Potions, Hat - Tür im SO wird geschlossen
- 37. Wand öffnet sich
- 38. Truhe: Potions, Key of Ascension, Scroll
- 39. Teleporter zum Ausgang
- 40. Key of Ascension benutzen
- 41. Teleporter in Level +6
- 42. Feuerbälle
- 43. Teleporter in Level +4
- 44. Teleporter hinter die verriegelten Tore
- 45. Torquesade
- 46. In das Loch sollte man Munk, Nnards, Ashes of Diam, Stone of Gates hineinschmeißen; Nach dem Kampf in das Loch stürzen und das Horn des Dämonen holen
- 47. Chrome Key benutzen
- 48. Schatztruhe: Silent Lyre, Book of Immortals, Plate Mail +3, Potions, Milk of Magnasia
- 49. Cornu of Demonspawn
- 50. Cornu of Demonspawn benutzen
- 51. Kampf mit Torquesade; Robes of Enchant, Fools Map, Crypt Map, Ring of Demons; mit dem Ring läßt sich das Tor öffnen;
- 52. Giftquelle
- 53. Heilquelle
- 54. Kiste: Jeweled Cushion, Coil of the Serpent

### Dragon Mountains:

- 1. Ausgang nach Brombadian Bay
- 2. Höhle stürzt ein
- 3. ein seltsamer Schrei
- 4. Bromadeg
- 5. Truhe: Potions, Waffen, Rüstungen
- 6. Wenn man den Hebel umlegt öffnet sich bei Pkt.7 eine Wand

7. Wandöffnung
8. Drachenhort
9. Kiste: Siren's Wail, Mantis Gloves od Boots, Wands und ein Elven Bow
10. Kiste: Key of the Dragon, Stone of Life, Emerald Talisman, Blade Cuisant
11. Emerald Dragon
12. Schatzkiste: Milk of Magmanasia, Quarrels, Crossbow
13. Leiter zur City of Sky

### City of Sky:

1. Jan-ette
2. Leiter zu Dragon Mountains
3. Ke-Li, Queen of the Helazoid
4. Credit Card benutzen
5. Bilder
6. Key of Light benutzen
7. Truhe: Ankh of Life, Crusader Helm, Storage Key, Valentine Necklace, Stud-Cuir Bra +Skirt
8. Storage Key benutzen
9. Key of Light
10. Gegen eine Credit Card erhält man von dem Automat ein Power Pak
11. Power Pak and Frontier Phaser
12. Cobaline Powerglobe
13. Light Shield
14. Light Sword
15. First Test: Der richtige Name des Great Makers ist "PHOONZANG"
16. Second Test: Die Reihenfolge in der Man die Knöpfe drücken muß ist Pyramid, Cross, Serpent, Dragon, Wand, Skull, Gate, Star
17. Kampf gegen einen Metadroid
18. Last Test
19. Raumschiff mit dem Wort "PHOONZANG" öffnen und eine Globe Map und den Ring of Power finden

### Crypt:

#### Level -1:

1. Geist
2. Falle
3. Mit dem Hebel kann man die Tür in der Halle des Todes öffnen
4. Unsichtbarer Geist
5. Giftquelle
6. Heilquelle
7. Wenn man die Toten untersucht, sollte man ein paar Goldstücke finden
8. Eine Mumie die man nicht ausrauben sollte
9. Mit dem Hebel kann man das Tor in der Mitte der Crypt öffnen
10. Kampf gegen einen untoten Samurai und seinen Kumpanen -ACHTUNG!
11. Bone Combs & Brushes benutzen
12. Quelle
13. Schatztruhe: Key of Tombs, Key of Gorrors, Mana Stone, Book
14. Key of the Tombs benutzen
15. Kiste: Ankh, Staff, Potion, Key, Scroll und Powder
16. Jonga Pulver in die Urne streuen
17. Key of the Dragon benutzen
18. Kampf gegen Doom -ACHTUNG!
19. Key of the Crypts benutzen

#### Level -2:

1. The Galian Stone
2. Gorrors Key benutzen
3. Kampf gegen Beast of 1000 Eye -ACH-

TUNG!

4. Kampf gegen Demon Horragoth -ACHTUNG!
5. Truhe: Weapons, Scrolls, Potions
6. Kampf gegen Spirit of D'argoletth -ACHTUNG!
7. Kampf gegen The Ting from Hell -ACHTUNG!
8. Curse of Ra-Sep-Re-Tep
9. The Fiend of nine Words
10. Schatzkiste: Jewel of the Sun
11. Key of Skulls benutzen

#### Level -3:

1. Heilquelle
2. Schatztruhe: Lyre of the Cakes und Key of the Gate

als die Party anzugreifen. Man erhält nach dem Sieg einige Waffen, die das Rollenspielerleben etwas erträglicher gestalten sollten. Bei (11) verwendet man die "Bone Combs & Brushes" mit der Leiche der toten Gorn-Königin und befreit diese von ihrem Fluch.

Der Geist, der zuvor im Norden gesehen werden konnte, ist erlöst und läßt zum Dank einige der Fallen verschwinden. Die Quelle bei (12) sollte man überlegt einsetzen. Diese verringert nämlich die Mana-Points eines Charakters, steigert aber dafür seine Hit-Points. In der Kiste bei (13) findet man den "Key of Tombs", den man bei (14) benutzt, den "Key of Gorrors" und den "Mana Stone". Die Kiste bei (15) enthält unter anderem einen Key. Bei (16) sollte man etwas "Jonga Powder" in die Urne streuen, damit sich der Spuk bei (4) auflöst und ebenfalls einige Fallen an derselben Stelle verschwinden.

Den "Key of the Dragon", den man in den "Dragon Mountains" erhalten hat, muß bei (17) verwendet werden. Bei (18) erwartet die Party noch ein sehr schwerer Kampf gegen "Doom". Nachdem man ihn besiegt hat, kann man den "Key of Crypts" bei (19) benutzen.

#### Level -2:

Gleich zu Beginn des Levels sollte man sich nach (1) begeben. Dort findet man den "Gaelin Stone". Hier kann man den folgenden Text lesen:

"Temple, a Man, a Pyramid, and a Crescent Moon ... Sphinx, an Egg, a

Winged Chimera and a Magic Wand ... Boat, a Devil, a Boat upon waves and a Cross ... Crypt, a Skull, a Radiant Jewel, and a Statue ... Serpent, a Tower, a Coiled Serpent and a Cantern ... Crystal, a Cube, a Crystal Ball, and a Gate ... Dragon, a Dragon, a Chest, and a Key ... Star, a Stone Tablet, three Statues and a five pointed Star ..."

Man begibt sich nun auf die westliche Seite des "Gaelin Stone" und verwendet die "Legend Map", wofür man dann einen "Key of Skulls" erhält, den man bei (10) verwenden muß. Den "Gorrors Key" kann man bei (2) benutzen. Nun wird die Party sechs sehr schweren Kämpfen gegenübergestellt. Man muß, um überhaupt eine Chance zu haben, überall gut vorbereitet hineingehen.

(3): The Beast of 1000 Eyes / Gegenstände, die gegen Licht schützen, verwenden

(4): The Demon Horragoth

(5): The Spirit of D'Argoletth / Draining Cloud, Create Life

(6): The Thing from Hell / Silence

(7): The Curse of Ra-Sep-Re-Tep

(8): The Fiend of nine Worlds

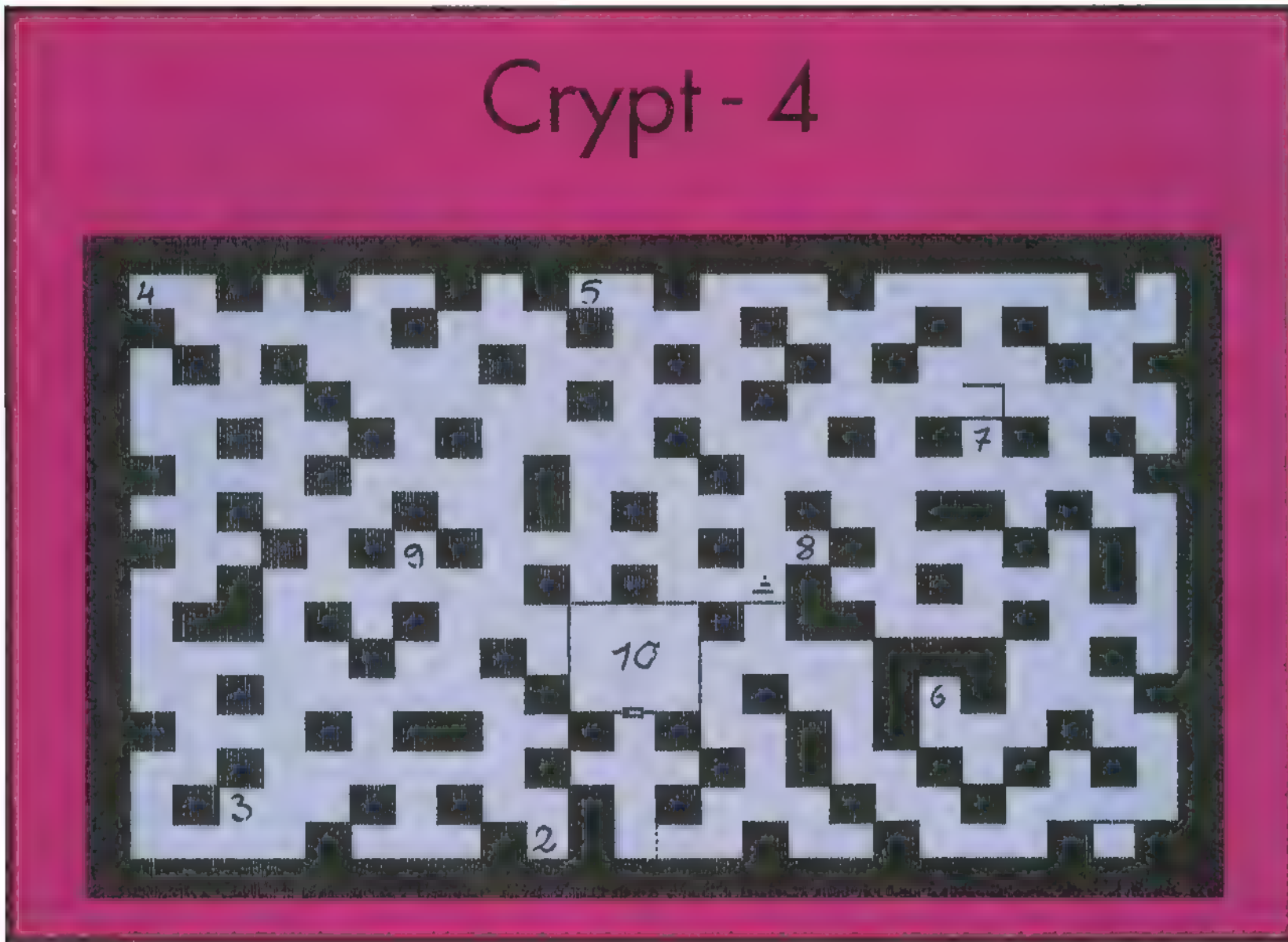
Bevor man in das letzte Level hinuntersteigt, findet man bei (9) eine Truhe mit dem "Jewel of the Sun".

#### Level -3:

Die Heilquelle bei (1) sollte der sicherlich angeschlagenen Party sehr recht kommen. Sowohl bei (2) als auch bei (3) findet man eine Kiste, die folgende Gegenstände enthält: "Stone of Life, Coif of Divine Mail, Displacer Cloak, Medicine Bag, Key of Waters" (bei (6) benutzen). Nach dem Kampf mit dem Seeungeheuer bei (4) findet man nochmals zwei Truhen, nämlich bei (5) und (9).

Nach dem Öffnen dieser zwei Behälter ist man um folgende Items reicher: "Lyre of Cakes, Key of the Gate" (bei (10) benutzen). In der letzten Kiste bei (7) entdeckt man die "Star Map". Um die nördliche Wand bei (8) passieren zu können, muß man die Kombinationen so eingeben, wie sie um das Pentagramm stehen: "Egg, Moon, Cross, To-

# Crypt - 4



- 3. Kiste: Key of Waters und Medicine Bag
- 4. Kampf gegen ein Seeungeheuer -ACHTUNG!
- 5. Truhe: Stone of Life, Coif of Divine Mail, Staff of Doom, Black Cown of Death, Cask of III Repute
- 6. Kiste: Lyre of the Cakes, Key of the Gate
- 7. Key of the Gate benutzen
- 8. Key of the Waters benutzen
- 9. Kiste: Star Map
- 10. Rätsel

**Level -4:**

- 1. Um zum Ende zu kommen muß man auf die Pkt. 2.,3.,4.,5.,6.,7.,8.,9. treten!
- 2. Dragon
- 3. Temple
- 4. Serpent
- 5. Sphinx
- 6. Crypt
- 7. Boat
- 8. Star
- 9. Crystal
- 10. ENDKAMPF

wer, Dragon, Skull, Sun, Star".

Die südliche Tür läßt sich ähnlich öffnen, die Kombination lautet in diesem Fall: "Dragon, Tower, Moon, Cross, Skull, Star, Egg".

**Level -4:**

Bei (1) sieht man einen goldenen Kreis, der die folgenden Worte umschließt: "2-Dragon, 3-Temple, 4-Serpent, 5-Sphinx, 6-Crypt, 7-Boat, 8-Star, 9-Crystal" (man muß alle Punkte betreten, damit man zum Endkampf gelangt).

Bei (10) findet dann der Endkampf statt. Man muß zuerst einmal das Vitalias Device benutzen. Nun erscheint Vi Domina und fragt, ob man die "Astral Dominae" schon gefunden hatte. Man verneint diese Frage und gibt Ihr den "Locket of the Tomb" und den "Ring of Globe".

Sie benutzt nun diese Items, doch bevor alles erledigt ist, erscheint der "Dark Servant" und greift sofort an. Man sollte das "Elysiad of Divinity" gleich zu Beginn des Kampfes verwenden, um ihn zu schwächen und seine Gefolgsleute auszuschalten (diese

sollten nämlich zuerst vernichtet werden, damit man die gesamte Kampfkraft auf den "Dark Servant" richten kann.) Dieser reagiert übrigens ziemlich geschockt, wenn man seine Zauberkraft mit dem Spruch "Anti-Magic" schwächt. Sobald man den Kampf gewonnen hat, bekommt man die "Astral Dominae". Vi Domina gibt der Party den Auftrag, sie in der "City of Sky" zu treffen. Dort angekommen erwartet aber auch der noch lebende "Dark Servant" die Party. Dieser hat unsere Auftraggeberin bereits gefangengenommen. Er bietet uns an, die "Astral Dominae" gegen sie zu tauschen. Freundlicherweise will er uns dann sogar noch unser Leben schenken. Die Alternative bedeutet seiner Meinung nach den Tod für uns. Die Entscheidung überlasse ich Euch, doch der wahre Rollenspieler wird sich nicht zur Ruhe setzen, bevor der letzte Oberbösewicht nicht sein Grab gefunden hat.

*Alexander v. Krempelhuber*



# Inserentenverzeichnis

<b>ASI</b>	<b>131</b>
<b>Dark Horse Comics</b>	<b>2</b>
<b>Heidak</b>	<b>69</b>
<b>Konami</b>	<b>132</b>
<b>Tronic-Verlag</b>	<b>11,21,23,33,55,57, 77,79-81,130</b>

1000  
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.  
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000  
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.  
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.  
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.  
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.  
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.  
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahn-Weg 49-53, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 229 38-0 (Info-service: (040) 2 27 09 61).  
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.  
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000  
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.  
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.  
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000  
ASCAN, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.  
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.  
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837.  
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.  
DEFCON SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.  
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.  
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.  
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Vermolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.  
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.  
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.  
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.  
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.  
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.  
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544.  
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.  
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.  
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.  
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.  
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.  
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.  
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.  
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.  
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.  
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.  
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000  
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.  
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.  
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.

DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.  
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.  
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.  
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.  
MEDIENCENTER ISELOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000  
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.  
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.  
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.  
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.  
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.  
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.  
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.  
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.  
YENO ELEKTRONIK GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000  
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.  
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.  
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.  
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

8000  
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.  
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.  
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.  
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.  
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.  
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.  
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599.  
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.  
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.  
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.  
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.  
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.  
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.  
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.  
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.  
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000  
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000  
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000  
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000  
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.



## Generalkarte



O-8000  
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich  
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz  
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

## DIE NEUESTEN HEFTE...



5/93

...AB 8. APRIL!



NR. 20

...AB 4. Juni...

...AN EUREM KIOSK!!!

# ASM

# FÜR 6,60 DM?

# DAS ASM KURZ ABO

# 6x ASM für ein halbes Jahr!

# KLARO



**Widerrufsrecht:**  
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

**nur für abonnenten!**  
jeden Monat eine Lösung  
**GRATIS**

(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich

**100% PREISWERT**

**100% SCHNELL**

**DESHALB**

**100% KOMPLETT**

**ASM - 6x für ein halbes, 12x für ein Jahr!**

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin - früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.



# T/BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWERGFTWG-T/BIRD CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR MONITOR, DER PRGFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+VIRUSPROTECT UND 2 GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

**1999.-**

**NEW** DER T/BIRD-DRIVE: CD-ROM FERT MIT I 486/SX-25, 4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHz, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

**2599.-**

Z-COMMUNICATIONS



**CeBIT '93**  
HANNOVER  
HALLE 1, STAND 7A4/7B3

WIR VERLOSEN MEHRERE 100 TOP GAMES AUF DISK UND CD. AUSSERDEM SPECIAL VIP SERVICE FÜR T/BIRD CLUBMITGLIEDER. DAS T/BIRD TEAM ERWARTET EUCH!

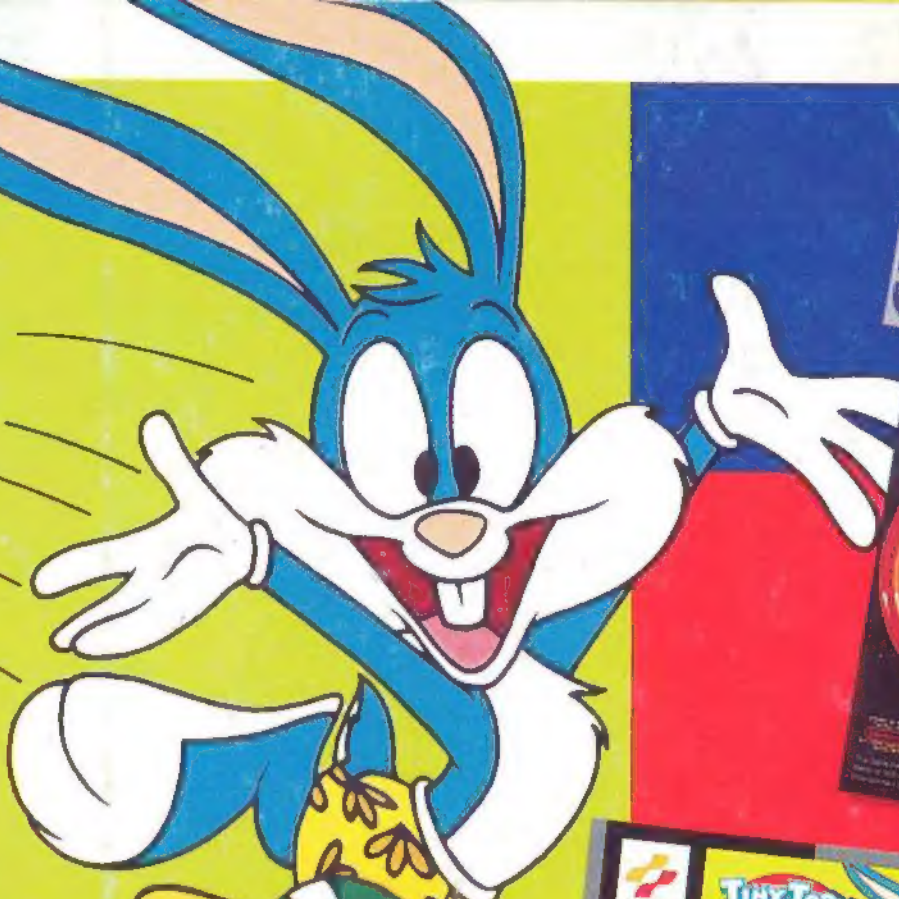
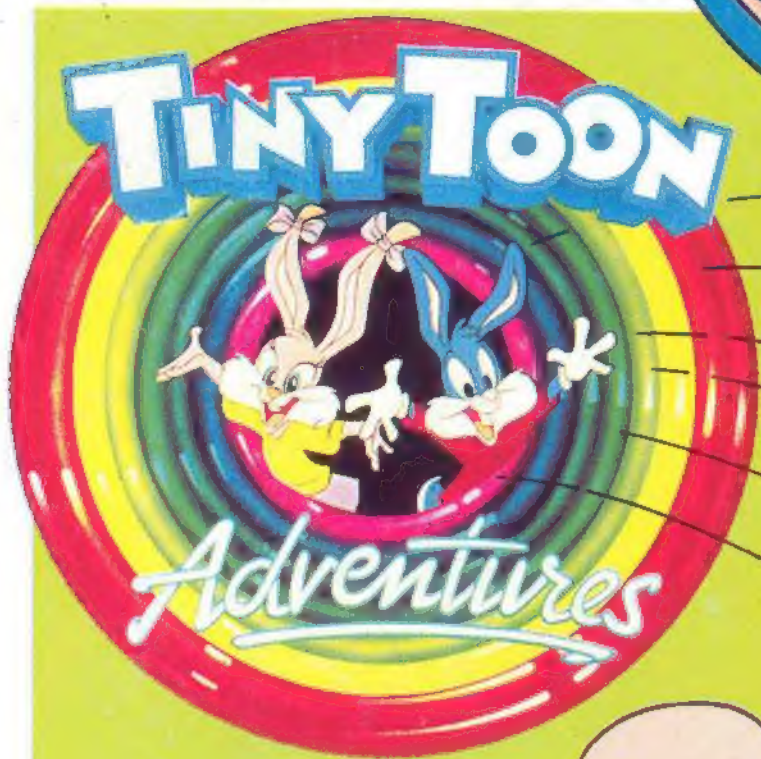


MICROPROSE

BONNICO

LucasArts





## Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

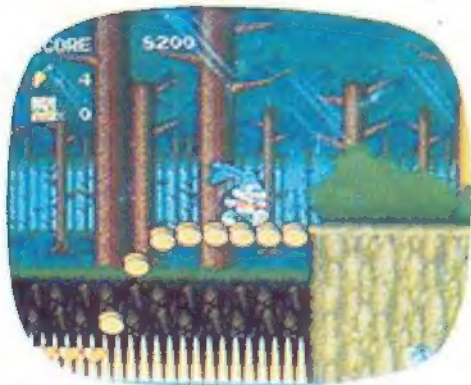
Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsole. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

**KONAMI**

Superstarker Videospiele Spaß